



TORTAS

DESCRIPCIÓN

A Karel le toca repartir 1 torta a cada niño, afortunadamente los niños siempre están formados en línea recta a partir de la primera casilla al norte en que se ubica Karel.

Las tortas a repartir siempre están en la misma casilla que inicia Karel.

PROBLEMA

Escribe un programa que reparta una torta a cada niño.

ENTRADA

Karel siempre inicia sobre un conjunto de zumbadores y cada uno de estos zumbadores representa una torta.

La fila de los niños siempre inicia en la primera casilla al norte de donde inicia Karel y siempre estará por lo menos a una casilla de las paredes del mundo.

Se desconoce la orientación con que inicia Karel. Solo existen en el mundo los zumbadores que representan los niños y las tortas, no existen paredes en el mundo, Karel siempre lleva una cantidad de tortas mayor al número de niños en la fila.

SALIDA

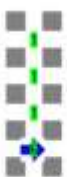
Solo se te calificara que tu programa deje una torta en cada niño y que Karel no deje tortas en el piso y que la fila de niños permanezca en el mismo lugar.

CONSIDERACIONES

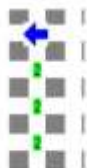
Tu programa se evaluara con varios mundos distintos que cumplen con la descripción del problema y para obtener los 100 puntos tu programa debe resolver todos los mundos.

EJEMPLOS

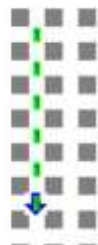
Ejemplo 1



Solución 1



Ejemplo 2



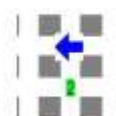
Solución 2



Ejemplo 3



Solución 3





VASO

DESCRIPCIÓN

Se tiene un vaso lleno de un líquido asqueroso y mal oliente y para quitarle el mal olor se le debe poner perfume sin que se derrame el líquido del vaso. El vaso tiene varios tamaños y un ancho de 1. En cada casilla cabe una gota de líquido ya sea del líquido apestoso o de perfume. Cada gota de perfume está representado por 2 zumbadores y cada gota del líquido asqueroso esta representado por 1 zumbador.

PROBLEMA

Escribe un programa que ayude a Karel a llenar el vaso con el perfume.

ENTRADA

El vaso está formado por 3 paredes y en posición vertical, la boca del vaso esta al norte, Karel inicia en cualquier posición dentro del vaso, y se desconoce su orientación, Karel lleva en su mochila una cantidad mayor de zumbadores que el total de gotas de perfume que debe colocar en el vaso. El vaso siempre está por lo menos a una casilla de la pared norte del mundo. las paredes del vaso son las únicas paredes existen en el mundo.

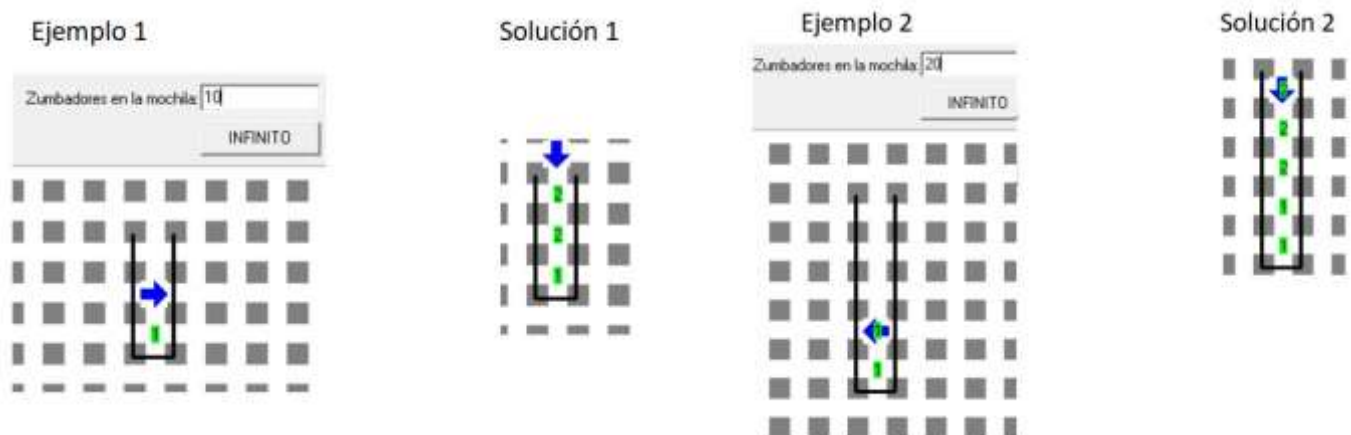
SALIDA

Se te calificará que el vaso este lleno, con las gotas de líquido asqueroso en la parte inferior del vaso y con las gotas de perfume en la parte superior y que no haya zumbadores fuera del vaso. No importará la posición y orientación final que Karel tenga.

CONSIDERACIONES

Tu programa se evaluara con varios mundos distintos que cumplen con la descripción del problema y para obtener los 100 puntos tu programa debe resolver todos los mundos.

EJEMPLOS





PIEDRA

DESCRIPCIÓN

Se te pide mover la piedra representada con un conjunto de zumbadores hacia el sur de la posición donde está la piedra, la piedra se deberá mover una cantidad de casillas que sea igual a los zumbadores que representan la piedra. Ejemplo si la piedra se forma de 3 zumbadores, deberás llevar la piedra 3 casillas hacia el sur, si la piedra está formada por 5 zumbadores, la deberás llevar 5 casillas hacia el sur.

PROBLEMA

Escribe un programa que ayude a Karel a realizar este trabajo

ENTRADA

Karel siempre inicia sobre un conjunto de zumbadores a este conjunto de zumbadores le llamamos piedra, la orientación inicial de karel se desconoce. La cantidad de zumbadores que forman la piedra siempre será menor a 100. Karel no tiene zumbadores en la mochila, no existen paredes adicionales el mundo y los únicos zumbadores que existen en el mundo son los de la piedra. Siempre existe espacio suficiente al sur para colocar la piedra.

SALIDA

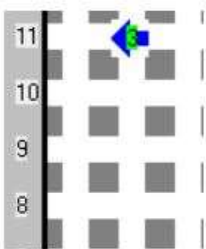
Deberás llevar la piedra tantos pasos al sur como zumbadores forman la piedra, Entre la posición final de la piedra y la pared sur del mundo siempre habrá al menos 1 casilla en blanco.

CONSIDERACIONES

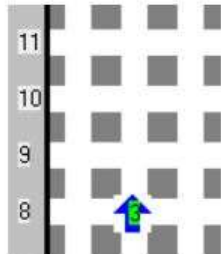
Tu programa se evaluará con mundos distintos que cumplen con la descripción del problema y para obtener los 100 puntos tu programa debe resolver todos los mundos.

EJEMPLOS

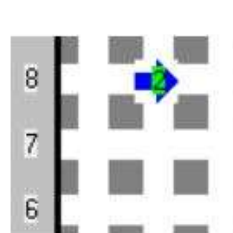
Ejemplo 1



Solución 1



Ejemplo 2



Solución 2

