

Karel-blocks

Este año, los de la OMIJAL han tenido problemas para evaluar Karel, pues como muchos de los niños del estado que usan Linux, han tenido problemas para ejecutar Karel en sus computadoras. Para el colmo, los organizadores han tenido problemas para evaluar los problemas de Karel, pues el evaluador usa Linux también, por lo que te han pedido que les ayudes a hacer un interprete de Karel. Un interprete es un programa que recibe código fuente escrito en algún lenguaje de programación y lo ejecuta a la par. No te asustes, pues solo existen 5 instrucciones básicas en Karel, las cuales serán representadas por un número del 1 a 5. Tu tarea entonces consiste en leer una secuencia de instrucciones y ejecutarlas.

Las instrucciones, como se dijo antes, serán escritas por un número.

1. avanza
2. gira-izquierda
3. coge-zumbador
4. deja-zumbador
5. apagate

Karel iniciará en la casilla 0,0 orientado al este, a partir de ahí hay una secuencia de montones de zumbadores que representan el programa que Karel deberá ejecutar. La instrucciones siempre serán ejecutadas a partir de esta casilla.

Consideraciones

- Karel tiene infinitos zumbadores en la mochila
- Se evaluará la orientación, posición y zumbadores en el mapa al final
- Si existe una instrucción apagate antes del final karel no tendrá que ejecutar las instrucciones restantes.
- En un bloque de casos equivalente al 20% de los puntos, todas las instrucciones serán avanza, mientras que la última será apagate.

Ejemplo