

SuperKarel

Por: Javier Padilla

Nivel: Basico

Historia:

Karel tiene que rescatar a su amigo Robocharro del temible villano RakiMon el cual ha tirado las plataformas que son parte del camino entre Karel y Robocharro. Para lograrlo Karel tiene en su mochila bloques para reconstruir las plataformas tiradas (zumbadores).

Problema:

Ayuda a Karel a llegar al otro extremo del camino e ir colocando zumbadores en las secciones donde no existe camino.

Consideraciones:

Karel siempre comienza sobre una plataforma al inicio del camino en el lado izquierdo.

Robocharro siempre se encuentra al final del camino sobre una plataforma marcado con un zumbador.

No existen paredes verticales en el camino.

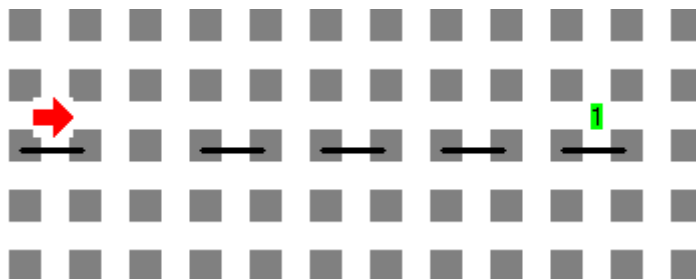
En este problema Karel puede volar gracias a que se comió sus vegetales.

Karel tiene infinitos zumbadores en su mochila.

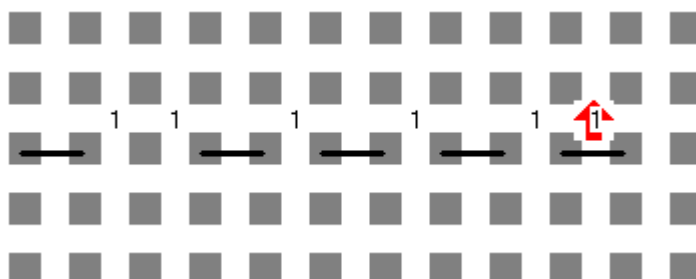
Se desconoce que tantas plataformas fueron derribadas por Rakimon.

Karel debe terminar junto a robocharro orientado al norte.

Mundo Inicial:



Mundo Final:



El Escape

Por: Javier Padilla

Nivel: Basico

Historia:

Rakimon se ha dado cuenta de que Karel, Robocharro y otro grupo de prisioneros escaparon y ahora hará hasta lo imposible para atraparlos. Ayuda a Karel a encontrar la única posición en que ninguno de los monos araña amaestrados de Rakimon puedan tirarles bombas para hacerlos dormir.

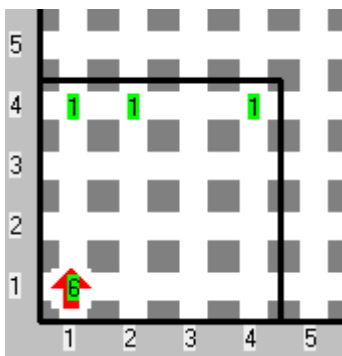
Problema:

Ayuda a Karel a encontrar la única columna (vertical) donde en la parte superior no se encuentra ningún mono araña (representado con un zumbador) y esconderse en la parte inferior junto a los prisioneros que lo acompañan en esta misión. Los prisioneros son representados por el grupo de zumbadores que aparecen junto a Karel al inicio del mundo.

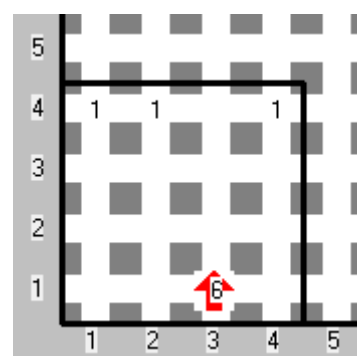
Consideraciones:

- Karel inicia en la esquina 1,1 orientado al norte.
- Karel debe terminar en parte inferior de la columna donde no existan zumbadores en la parte superior orientado al norte junto a los prisioneros rescatados.
- Karel de grande quiere ser como Spider-man
- No existen más paredes que las que delimitan el mundo
- El mundo es un cuadrado y se desconoce sus dimensiones.
- Karel no tiene zumbadores en su mochila.
- Se desconoce el número de prisioneros pero siempre habrá al menos uno.

Mundo Inicial:



Mundo Final:



Construye

Por: Javier Padilla

Nivel: Medio

Historia:

Karel y Robocharro querían construir la torre más alta de todo el mundo de Karel. Lamentablemente Robocharro ha cambiado de parecer y ha dejado a Karel solo con todos los bloques de concretos (representados por un zumbador) regados en la primera fila del mundo en diferentes posiciones.

Problema:

Ayuda a Karel a construir la torre más alta.

Consideraciones:

- Karel inicia en la esquina 1,1 orientado al este
- No importa la posición ni la orientación final de Karel.
- Se desconoce cuántos bloques de concreto hay en cada posición, ni cuantos hay a lo largo del camino.
- El camino termina en la pared de uno de alto del lado derecho. Esta pared es la única que existe dentro del mundo y las que delimitan el mundo de Karel.
- Karel tiene infinitos zumbadores en su mochila.
- Karel debe construir una única torre a lado izquierdo de la pared de altura uno y en cada posición debe haber solo un bloque de concreto.

Mundo Inicial:

Mundo Final:

