



PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx



Probleuario Básico 2

- | | |
|--------------------------|--------|
| 13. La Fiesta - | Básico |
| 14. El Estacionamiento - | Básico |
| 15. Las Minas - | Básico |
| 16. La Torre - | Básico |
| 17. Repartiendo - | Básico |
| 18. Distancia - | Medio |
| 19. Mundo Loco - | Medio |
| 20. Secuestro Express - | Básico |
| 21. Secuestro - | Básico |
| 22. Pirámide - | Medio |
| 23. El Emo - | Medio |
| 24. La Cruz - | Medio |
| 25. Tumbando Cabos - | Medio |
| 26. Laberinto - | Medio |
| 27. El Baño - | Medio |
| 28. Las Escaleras - | Medio |

Duda: omijal@gmail.com

Derechos Reservados México 2008 OMIJAL

Problema 13

Nivel: Básico

La Fiesta

Karel está organizando una fiesta pero no quiere hombres en ella. Así que sale a la ciudad a buscar a sus amigas para invitarlas a la fiesta.

Problema:

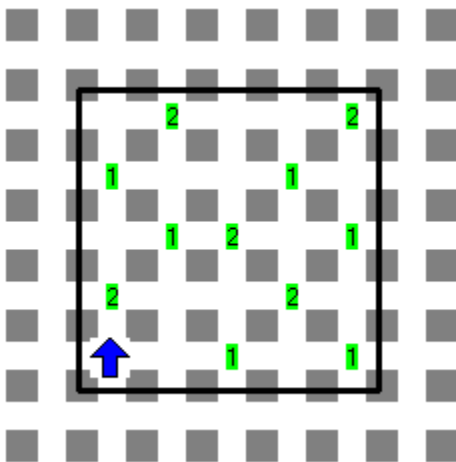
Ayuda a Karel a encontrar a todas sus amigas de la ciudad y llevarlas a la fiesta.

Consideraciones:

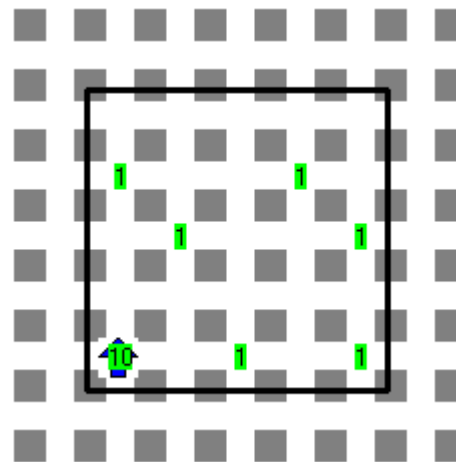
- Karel inicia en su casa y orientado al norte.
- Las amigas son representadas por montones de 2 zumbadores y los hombres por montones de 1 zumbador.
- Karel tiene que recoger a todas sus amigas y dejarlas en la fiesta (posición 1,1).
- El mundo es rectangular o cuadrado y no tiene obstaculos adentro.
- No importa hacia donde quede orientado Karel.

Ejemplo:

Entrada



Salida



Problema 14

Nivel: Básico

El Estacionamiento

Karel fue al supermercado para comprar más refrescos para la fiesta pero no encuentra lugar en el estacionamiento.

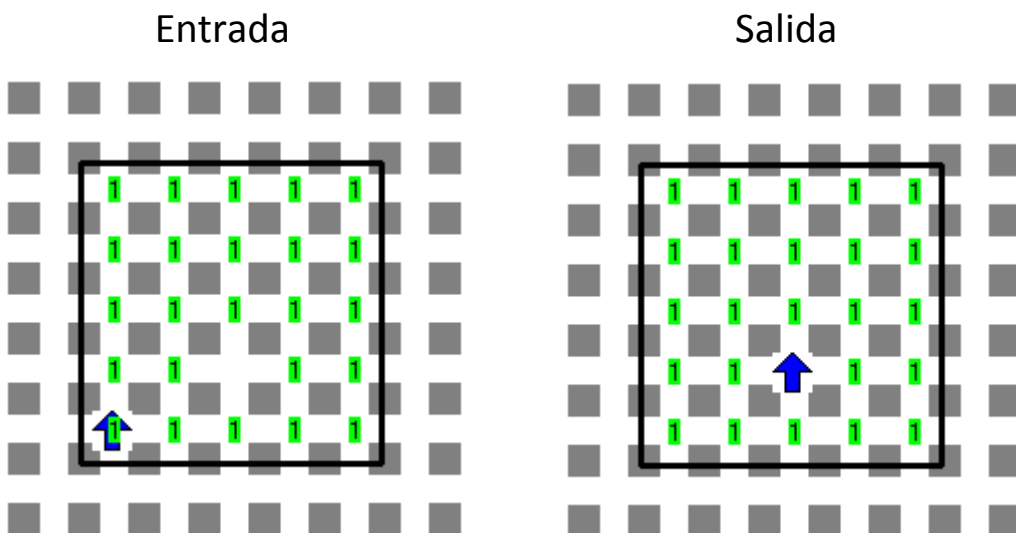
Problema:

Ayuda a Karel a encontrar un lugar donde pueda estacionarse.

Consideraciones:

- Karel inicia en su casa y orientado al norte.
- El mundo esta lleno de zumbadores a excepción de un lugar, en el cual se tiene que estacionar Karel.
- No importa hacia donde quede orientado Karel.
- El mundo es rectangular o cuadrado y no tiene obstáculos adentro.

Ejemplo:





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 15

Nivel: Básico

Las Minas

Karel tiene minas en la mochila y tiene que ponerlas en el camino.

Problema:

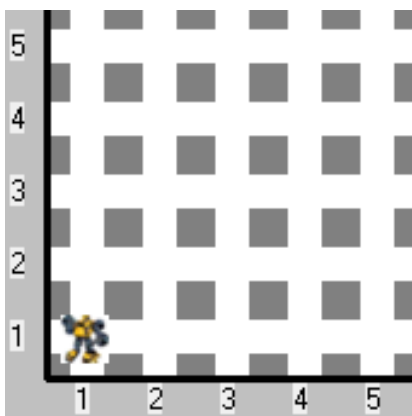
Ayuda a Karel a colocar las minas en el camino.

Consideraciones:

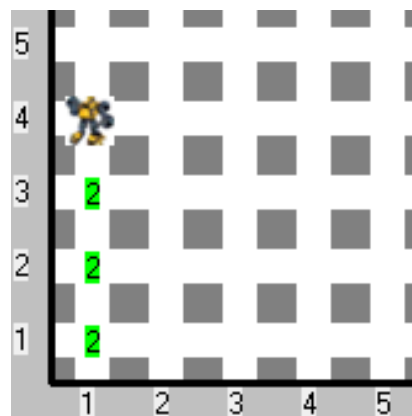
- Karel inicia en su casa y orientado al norte.
- Las minas son representadas por un montón de 2 zumbadores.
- No existen minas de 1 zumbador.
- No se sabe cuantas minas tiene Karel en la mochila.
- En la mochila de Karel solo caben 200 zumbadores (100 minas)
- No importa hacia donde quede orientado Karel.

Ejemplo:

Entrada



Salida



Problema 16

Nivel: Básico

La Torre

Karel consiguió chamba como demolidor de edificios en la ciudad y su primer trabajo es tumbar la torre más alta de la ciudad.

Problema:

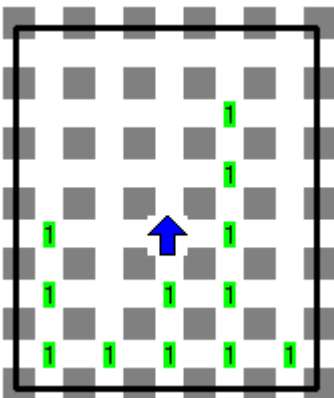
Ayuda a Karel a tirar la torre más alta del mundo.

Consideraciones:

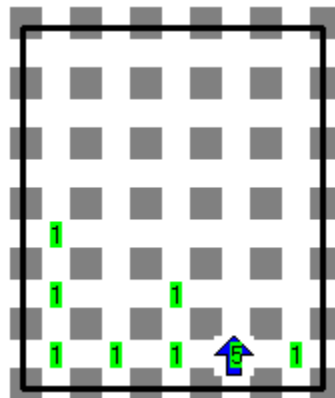
- No se sabe donde inicia Karel.
- El mundo es rectangular o cuadrado y no tiene obstáculos adentro.
- Karel termina en la base de la torre encima del montón de escombros.
- Si hay dos torres del mismo tamaño Karel tiene que tumbar la de la izquierda.

Ejemplo:

Entrada



Salida





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 17

Nivel: Basico

Repartiendo

Karel esta jugando con sus soldaditos y necesita hacer dos ejércitos que estén en opuestos lados de su cuarto para poder hacer una guerra.

Problema:

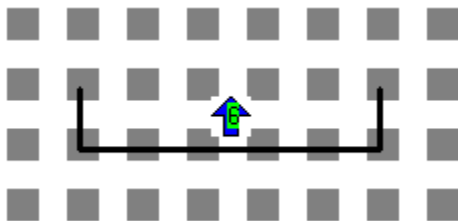
Ayuda a Karel a repartir los soldaditos en su cuarto.

Consideraciones:

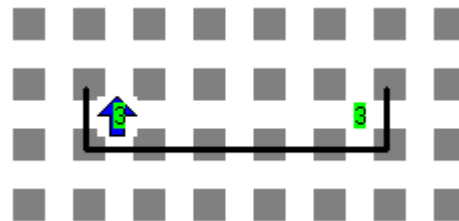
- Karel inicia encima del monton de soldaditos (zumbadores) en el centro de su cuarto.
- No existen obstáculos de por medio excepto las paredes que lo rodean.
- No importa donde termine Karel.
- Los soldaditos tienes que esta a los extremos del cuarto.
- Si Karel tiene un número impar de soldaditos, el montón de la izquierda tundra 1 más.

Ejemplo:

Entrada



Salida





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 18

Nivel: Medio

Distancia

Karel tiene que contar cuantos metros de largo mide su cuarto.

Problema:

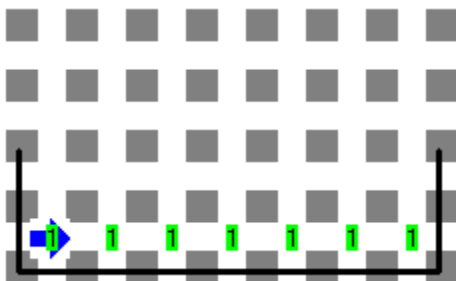
Ayúdale a dejar al final de su cuarto un montón de zumbadores que indiquen el número de metros.

Consideraciones:

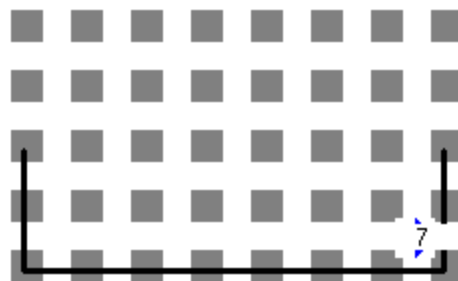
- Karel inicia apuntando hacia el este al principio de cuarto.
- Karel inicia con INFINITOS zumbadores en la mochila.
- Habrá un zumbador por cada metro en el cuarto.
- Karel debe terminar al final del cuarto y dejar el número de zumbadores que midió el cuarto en esa posición.

Ejemplo:

Entrada



Salida





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 19

Nivel: Medio

Mundo Loco

Problema:

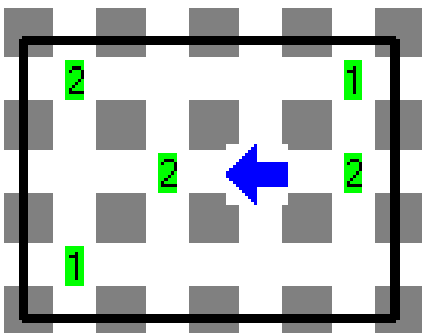
Karel tiene que agregar un zumbador a los montones de 1 zumbador que encuentre y restarle 1 zumbador a los montones de 2 zumbadores que encuentre.

Consideraciones:

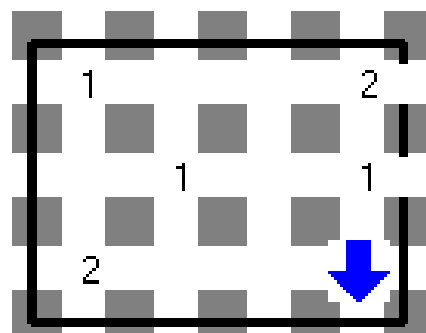
- El mundo es cuadrado.
- Karel inicia en algún lugar del mundo apuntando hacia cualquier lado.
- Karel inicia con infinitos zumbadores en la mochila.
- No importa donde termine Karel.

Ejemplo:

Entrada



Salida



Problema 20
Nivel: Básico

Secuestro Express

Karel está enojado con Aldo, un compañero de clase, porque le volteó su mochila entonces ha planeado un secuestro.

Problema:

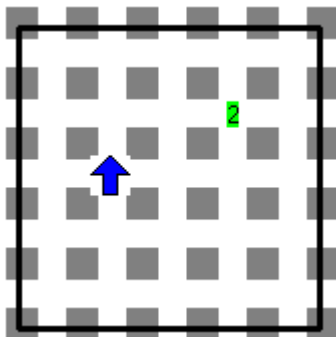
Ayuda a Karel a secuestrar a Aldo para que aprenda de no meterse con él. Encuentra a Aldo y secuéstralo (rodéalo con zumbadores).

Consideraciones:

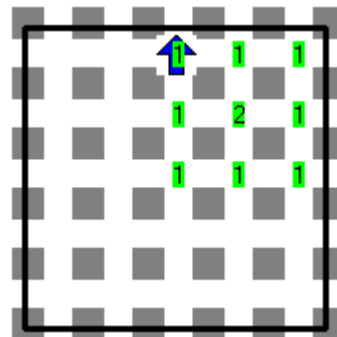
- No se sabe donde inicia Karel.
- El mundo es rectangular o cuadrado y no tiene obstáculos adentro.
- No importa donde termine Karel.
- Aldo es representado por un montón de 2 zumbadores.
- Tienes que rodear a Aldo con montones de 1 zumbador.
- Aldo tiene fobia a las paredes por lo que nunca podrá estar pegado a ella.
- Karel tiene 8 zumbadores en la mochila.

Ejemplo:

Entrada



Salida



Problema 21
Nivel: Básico

Secuestro

Karel está enojado con Aldo, un compañero de clase, porque le volteó su mochila entonces ha planeado un secuestro.

Problema:

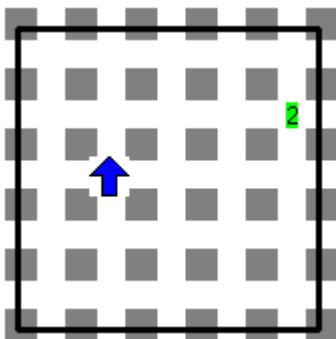
Ayuda a Karel a secuestrar a Aldo para que aprenda de no meterse con él. Encuentra a Aldo y secuéstralo (rodéalo con zumbadores).

Consideraciones:

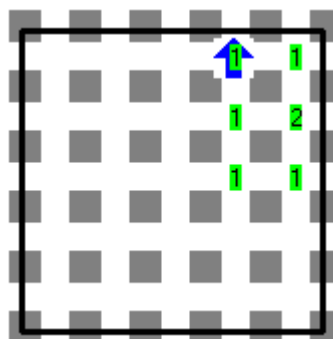
- No se sabe donde inicia Karel.
- El mundo es rectangular o cuadrado y no tiene obstaculos adentro.
- No importa donde termine Karel.
- Aldo es representado por un montón de 2 zumbadores.
- Tienes que rodear a Aldo con montones de 1 zumbador.
- Aldo ha superado su fobia por las paredes y ahora si puede estar pegado a ellas.
- Karel tiene 8 zumbadores en la mochila.

Ejemplo:

Entrada



Salida





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 22

Nivel: Medio

Pirámide

Karel se encuentra escalando una pirámide y su misión es llegar a la cima.

Problema:

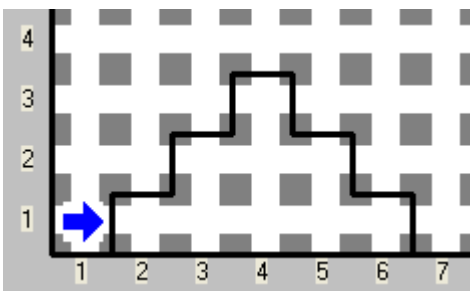
Ayuda a Karel a encontrar el punto más alto de la pirámide y pararse en esa posición.

Consideraciones:

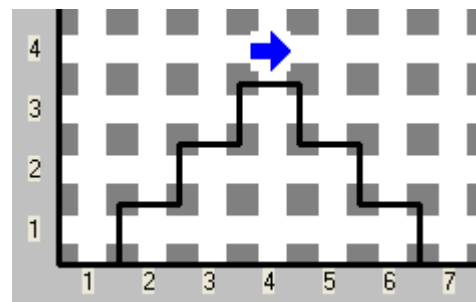
- Karel inicia orientado hacia el este y en la base de la pirámide.
- No se sabe que tan alta es la pirámide.
- Karel debe de terminar en el punto más alto de la pirámide sin importar su orientación.
- Los escalones de la pirámide siempre miden 1x1.

Ejemplo:

Entrada



Salida





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 23
Nivel: Medio

El Emo

Karel se ha hecho un Emo y no quiere estar con nadie y necesita encontrar un lugar completamente solo.

Problema:

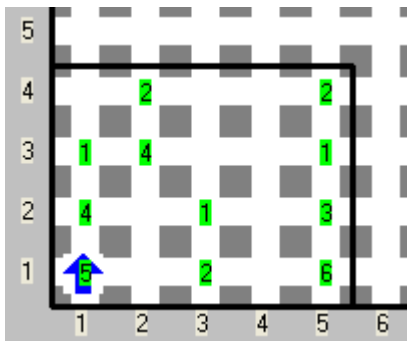
Ayuda a Karel encontrar una columna en donde no haya ningún zumbador.

Consideraciones:

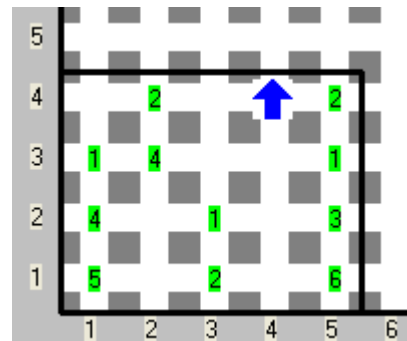
- Karel inicia en la posición 1,1, orientado hacia el norte.
- El mundo es cuadrado y no se sabe su tamaño.
- Habrá una columna en donde no haya ningún zumbador.
- Karel debe de terminar al final de la columna en donde no encontró zumbador.

Ejemplo:

Entrada



Salida





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 24

Nivel: Medio

La Cruz

Karel tiene como misión encontrar la cruz en donde se encuentra un tesoro.

Problema:

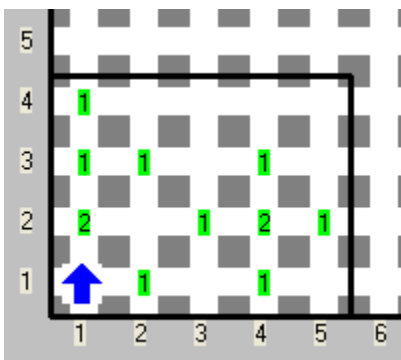
Ayuda a Karel a encontrar la cruz y posicionarse al centro de ella.

Consideraciones:

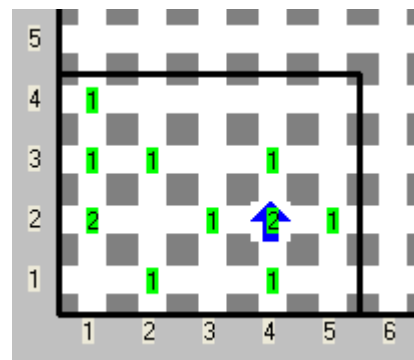
- Karel inicia en la posición 1,1.
- El mundo es cuadrado y no se sabe que tan grande es.
- La cruz está representada con zumbadores.
- Karel debe terminar en el centro de la cruz sin importar su orientación.
- No importan los valores(zumbadores) de la cruz.

Ejemplo:

Entrada



Salida





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 25
Nivel: Medio

Tumbando Cabos

Karel tiene problemas con la mafia italiana. Tiene que matar a los miembros de alto rango de esta mafia.

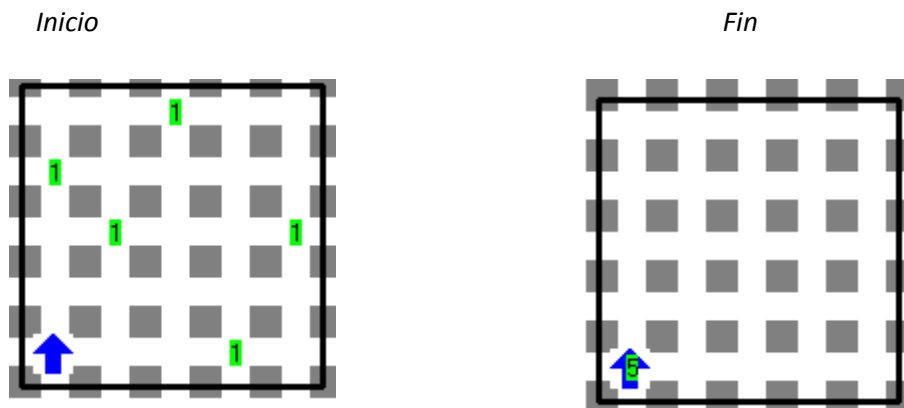
Problema:

Ayuda a karel a encontrar a los miembros de la mafia italiana (Mafiosos), asesinarlos y enterrarlos en su casa para que no lo agarre la policía.

Consideraciones:

- Karel inicia en la parte inferior izquierda (1,1).
- Karel termina en su casa sin importar su orientación.
- Karel no sabe donde están los mafiosos.
- Karel debe llevar a los mafiosos a su casa y enterrarlos.
- Las paredes del mundo pueden ser irregulares en el norte y el este.

Ejemplo:



Problema 26

Nivel: Medio

Laberinto

Karel está atrapado en un laberinto y tiene hambre. Ayuda a karel a salir del laberinto antes de que se muera de hambre y dale de comer al final.

Problema:

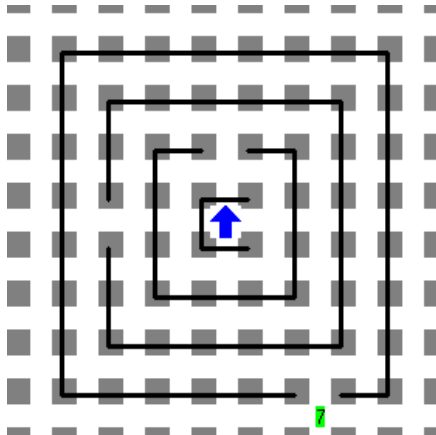
Ayuda a Karel a salir del laberinto y al final como premio dale de comer.

Consideraciones:

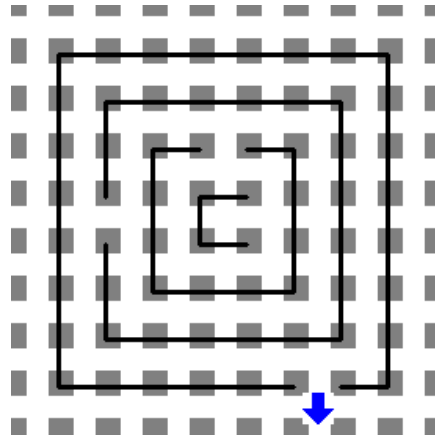
- Karel empieza en el centro del laberinto.
- No sabes hacia donde esta orientado karel.
- No sabes donde estan las salidas del laberinto.
- No sabes cuantos zumbadores están en la puerta.
- Karel debe finalizar afuera del laberinto sin importar su orientación.
- No sabes cuantos cuartos hay en el laberinto.
- La comida se encuentra en la salida del laberinto.

Ejemplo:

Entrada:



Salida:





PROBLEMANDO KAREL 2

Nivel Básico

omijal@gmail.com

www.omijal.org.mx

Problema 27

Nivel: Medio

El Baño

Karel está en la casa de su amigo Petersen viendo videos entretenidos en la computadora, y le dieron ganas a Karel de usar el baño (1), pero está en verdad muy enfermo. A Karel le da pena preguntarle a Petersen en cual habitación está el baño, por lo que debe encontrarlo él solo, y así Petersen no se entere quien entro al baño.

Problema

Karel no sabe dónde está el baño y lo debe encontrar.

Consideraciones

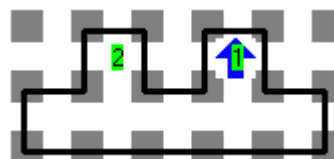
- El mundo tiene un pasillo rectangular de 1 metro de alto rodeado de paredes, y habitaciones conectadas al pasillo principal.
- Las habitaciones miden 1x1 y están conectadas al pasillo.
- No sabes en que habitación inicia Karel.
- No sabes hacia donde inicia apuntando Karel.
- Su amigo (2) y sus familiares (2) pueden estar en cualquier habitación.
- Karel debe llegar al baño (1).
- No importa hacia donde termine apuntando Karel.
- Karel debe acabar sobre el baño.

Ejemplo:

Entrada



Salida



Problema 28

Nivel: Medio

Las Escaleras

A Karel se le cayó la cartera en las escaleras y necesita ir a recogerla.

Problema:

Ayuda a Karel a encontrar su cartera que tiró en las escaleras.

Consideraciones:

- Karel inicia en alguna parte del mundo orientado hacia las escaleras.
- La escalera inicia en la primera fila del mundo.
- La cartera esta en uno de los escalones.
- La cartera es representada por un zumbador.
- Karel no sabe cuantos escalones tiene la escalera.
- Karel termina en el principio de la escalera sin importar su orientación.

Ejemplo:

