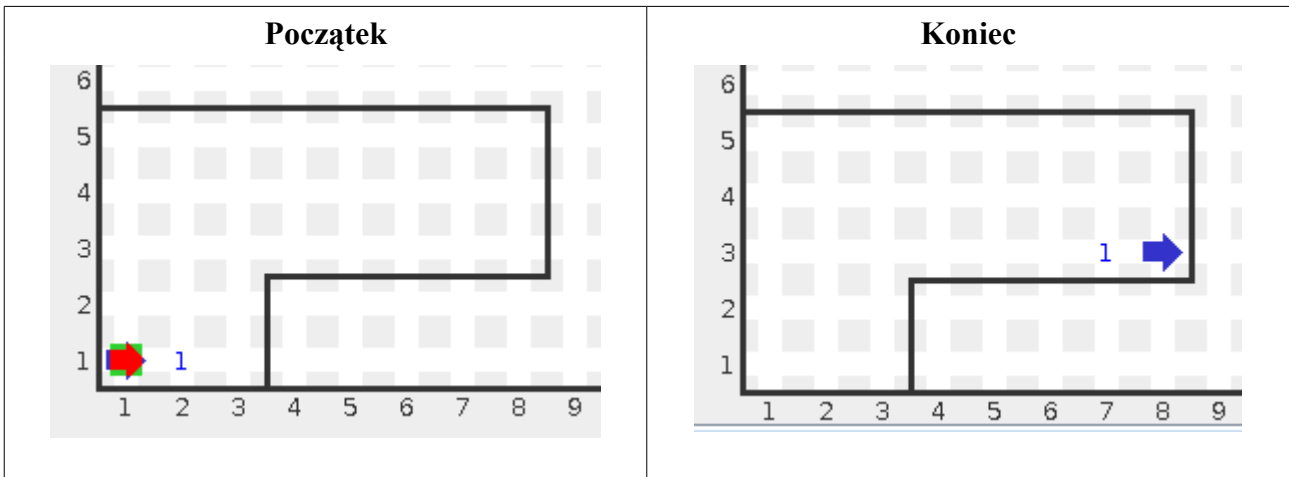


Karel – zadania

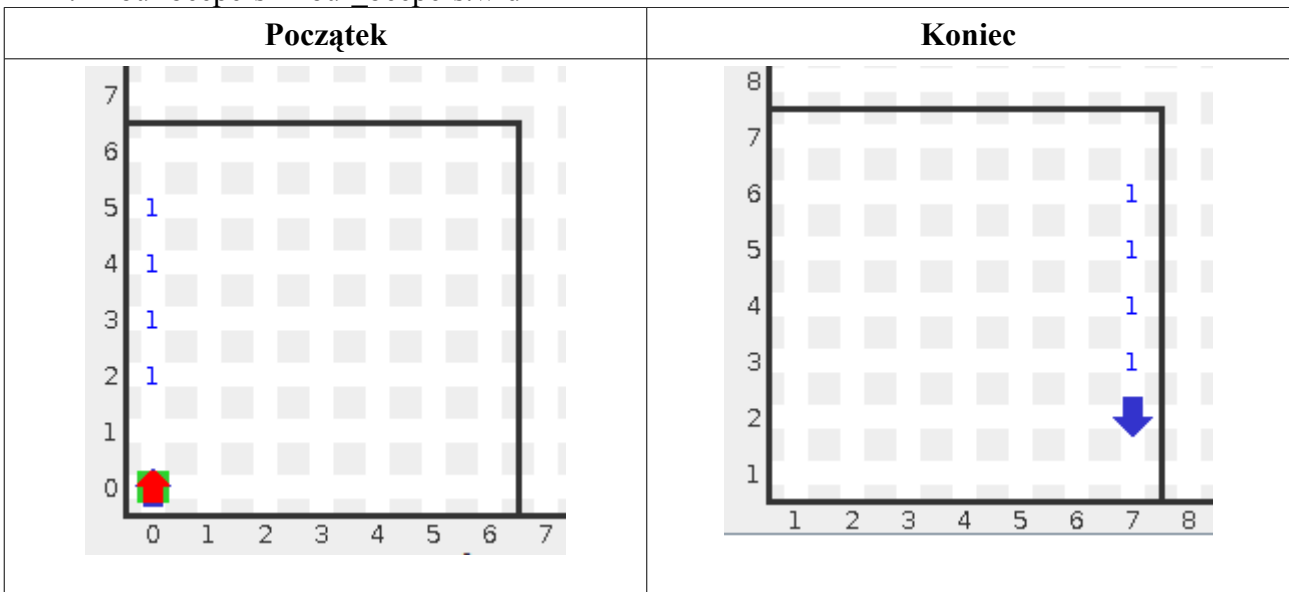
Poniżej zamieszczono listę zadań dla Karela. Dla każdego zadania podano sytuację początkową świata (konfigurację startową) oraz konfigurację końcową, czyli wynik. Programy należy pisać, tak by były **uniwersalne**, a więc działały nie tylko dla jednej początkowej konfiguracji, ale nawet wtedy, gdy zmienia się np. odległości między ścianami, czy liczby „brzęczyków” (ang. beepers).

1. Przenieś „beeper” - przenies_beeper.wld

Zadaniem robota jest przemieszczenie brzęczyka na nowe miejsce zgodnie z podanymi rysunkami.

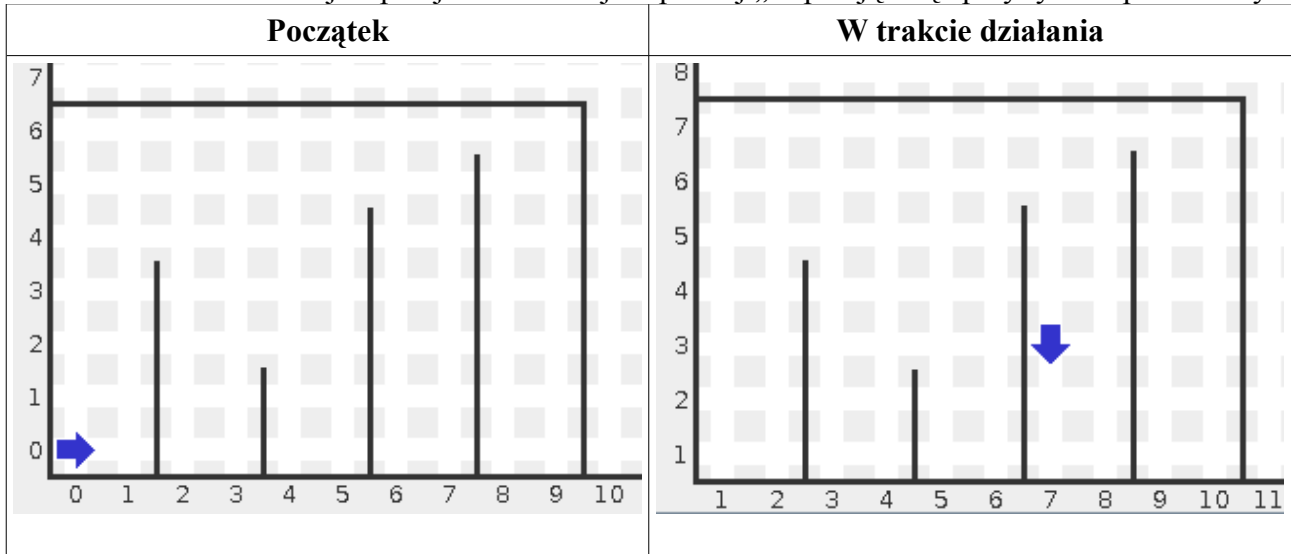


2. Four beepers – four_beeper.wld



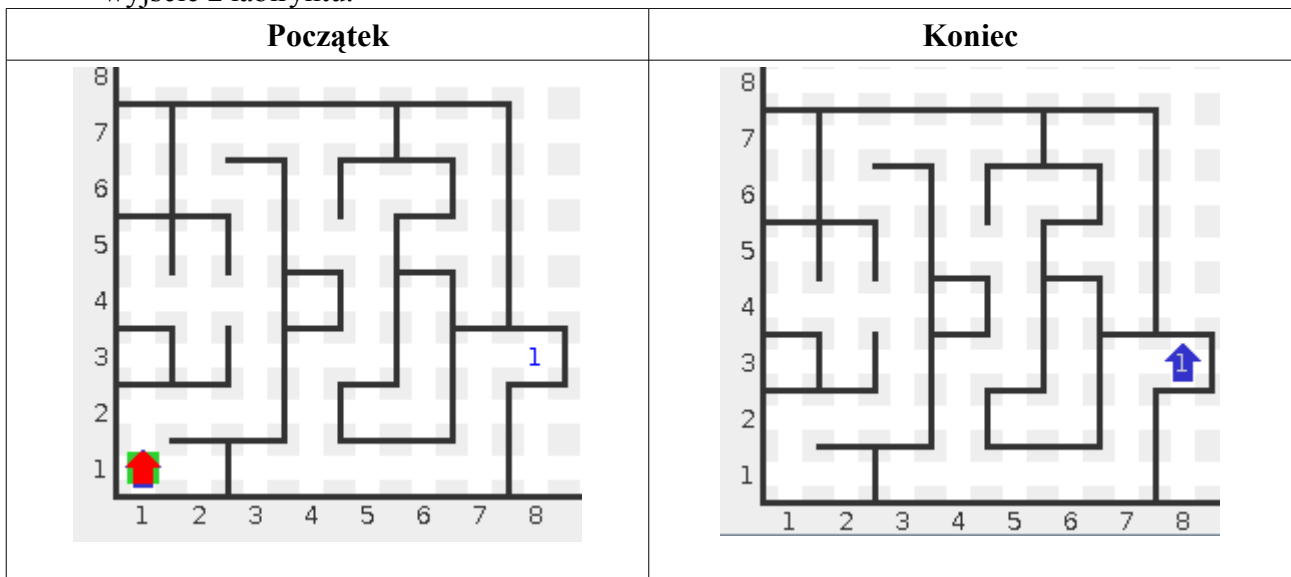
3. Przeszkody – przeszkody.wld

Zadaniem robota jest przejście od lewej do prawej „wspinając się” przy tym na przeszkody

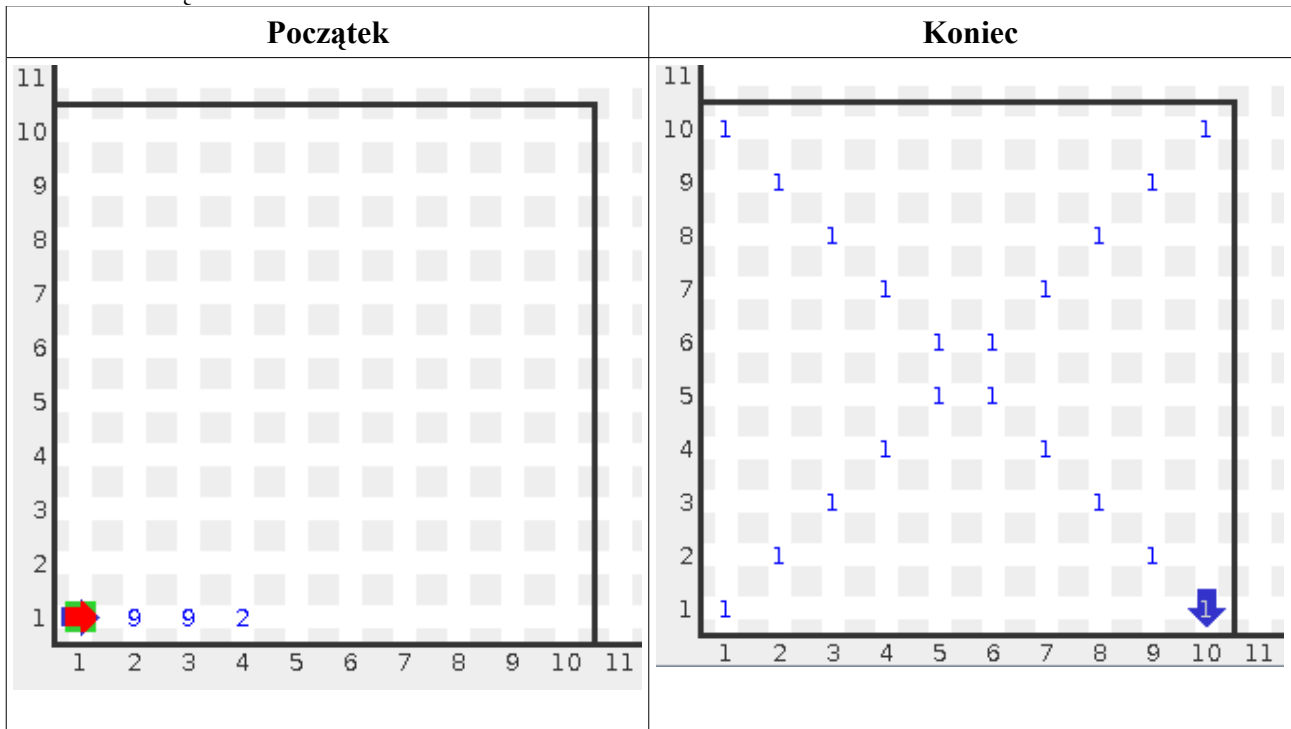


4. Labirynt

Zadaniem robota jest dotarcie na pole zawierające brzęczyk, który w tym zadaniu oznacza wyjście z labiryntu.

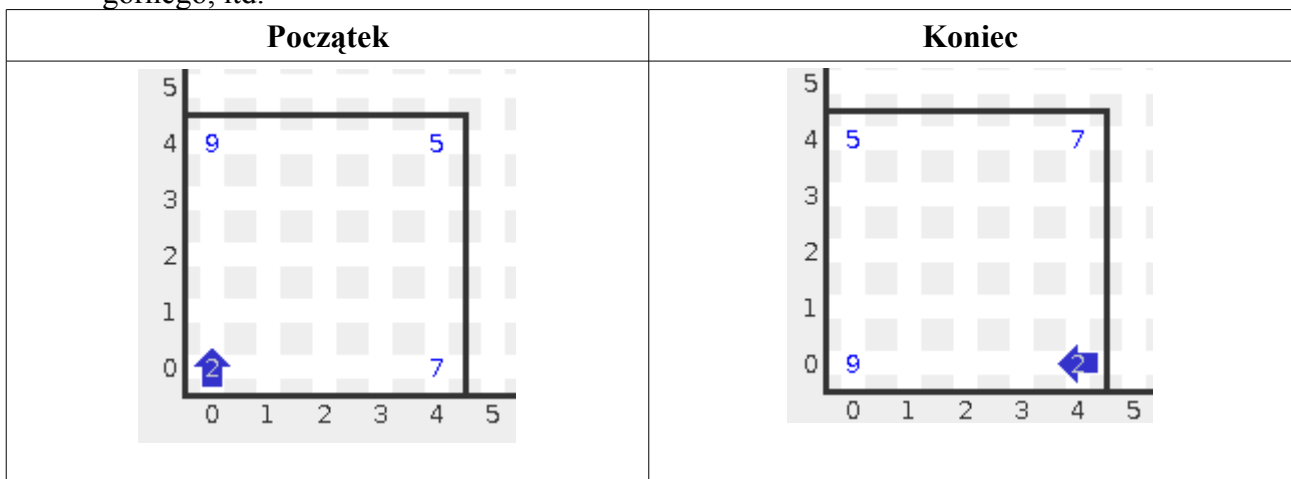


5. Przekątne

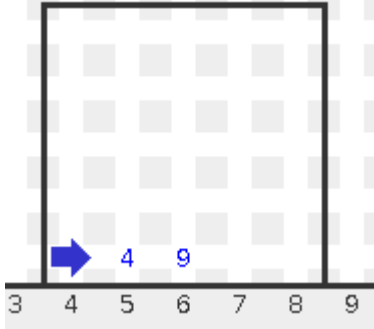
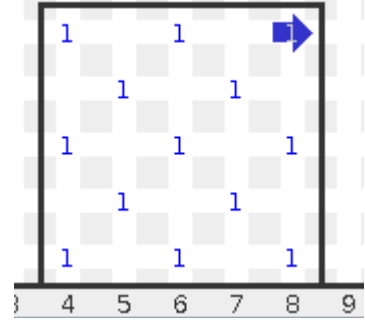


6. Zamień miejscami

Zadanie robota polega na zamianie miejscami brzęczyków umieszczonych w narożnikach, tzn. z lewego dolnego narożnika do prawego dolnego, z prawego dolnego do prawego górnego, itd.



7. Szachownica

Początek	Koniec
	

8. Sortowanie

Zadaniem robota jest posortowanie liczb reprezentowanych przez brzęczyki.

Początek	Koniec
