



Carlitos v2.2

Casali Soft

proyecto_carlitos@yahoo.com.ar

Ventana Principal Carlitos

Labels and Functions:

- Ciudad de Carlitos:** Points to the grid area.
- Robot Carlitos:** Points to the robot icon at A1.
- Direccionador de Carlitos (Muestra en que direcc. Avanza):** Points to the robot's direction indicator.
- Bolsa de Carlitos:** Points to the 'Bolsa de Carlitos' section on the right.
- Cantidad de Flores y piedras que recogió:** Points to the flower and stone icons in the bag.
- Dibujar Flor:** Points to the flower drawing button.
- Dibujar Piedra:** Points to the stone drawing button.
- Seleccionar:** Points to the selection tool icon.
- Borrar:** Points to the eraser icon.
- Borra el mapa actual de la ciudad y pone a Carlitos en A1:** Points to the 'RESET' button.
- Carga un mapa de la ciudad:** Points to the 'Cargar Mapa' button.
- Guarda mapa de la ciudad:** Points to the 'Guardar Mapa' button.
- Abre la ventana para escribir programas:** Points to the 'Escribir Programa' button.
- Acerca de...:** Points to the 'Acerca de Carlitos' button.

Ventana Programa Carlitos

Labels and Functions:

- Menú Archivos de programas:** Points to the 'Archivo' menu.
- Botón "Ejecutar":** Points to the green play button.
- Pone transparente la ventana durante la ejecución:** Points to the 'Transparente' checkbox.
- Algoritmo (Programa):** Points to the list of program instructions.
- Pausar ejecución:** Points to the pause button.
- Detener ejecución:** Points to the stop button.

Program Instructions:

```

derecha
mientras hayPiedra
derecha
  repetir 3
    un paso
    derecha
  finrep
finmientras
izquierda
un paso
fin
  
```

Instrucciones

- **Comenzar:** Inicia el bloque de todo programa. Coloca a Carlitos en A1 mirando hacia la derecha.
- **Fin:** Termina la ejecución del programa.
- **UnPaso:** Avanza una cuadra hacia donde marca el *Direccionador*.
- **Derecha:** Gira 90º a la derecha.
- **Izquierda:** Gira 90º a la izquierda.
- **TomarFlor:** Toma la flor que se halla en la esquina en que Carlitos está posicionado. Si no hay flor, Carlitos se destruye.
- **TomarPiedra:** Toma la piedra que se halla en la esquina en que Carlitos está posicionado. Si no hay piedra, Carlitos se destruye.

Condicional

Si <condición>

<Instrucc1>

<Instrucc2>

.....

Sino

<Instrucc3>

<Instrucc4>

.....

FinSi

Si <condición>

<Instrucc1>

<Instrucc2>

<Instrucc3>

.....

FinSi

<condición>: HayFlor: Devuelve Verdadero si en la esquina hay una flor.

HayPiedra: Devuelve Verdadero si en la esquina hay una piedra.

A las condiciones antedichas se puede anteponer la molécula **No**
(No HayFlor, No HayPiedra)

Iteraciones

Mientras <condición>

<Instrucc1>

<Instrucc2>

.....

FinMien

Repite las instrucciones contenidas en el bloque mientras la <condición>
(idéntica a la del Condicional) sea verdadera.

Repetir N

<Instrucc1>

<Instrucc2>

<Instrucc3>

.....

FinRep

Repita las instrucciones contenidas en el bloque N veces.