



## Carlitos v2.2

Casali Soft

proyecto\_carlitos@yahoo.com.ar

### Ventana Principal Carlitos

Labels for the main window:

- Ciudad de Carlitos
- Robot Carlitos
- Direccionador de Carlitos (Muestra en que direcc. Avanza)
- Bolsa de Carlitos. Cantidad de Flores y piedras que recogió.
- Dibujar Flor
- Dibujar Piedra
- Seleccionar
- Borrar
- Borra el mapa actual de la ciudad y pone a Carlitos en A1
- Carga un mapa de la ciudad
- Guarda mapa de la ciudad
- Abre la ventana para escribir programas.
- Acerca de...

### Ventana Programa Carlitos

Labels for the program editor window:

- Menú Archivos de programas
- Botón "Ejecutar"
- Pone transparente la ventana durante la ejecución
- Algoritmo (Programa)
- Pausar ejecución
- Detener ejecución

```

derecha
mientras hayPiedra
  derecha
  repetir 3
    unpaso
    derecha
  finrep
finmien
izquierda
unpaso
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 90° a la derecha.
- **Izquierda:** Gira 90° 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

<b>Si</b> <condición>	<b>Si</b> <condición>
<Instrucc1>	<Instrucc1>
<Instrucc2>	<Instrucc2>
.....	<Instrucc3>
<b>Sino</b>	.....
<Instrucc3>	<b>FinSi</b>
<Instrucc4>	
.....	
<b>FinSi</b>	

<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.