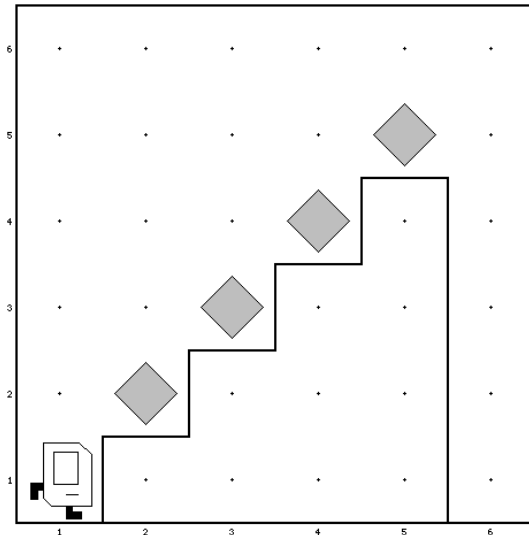


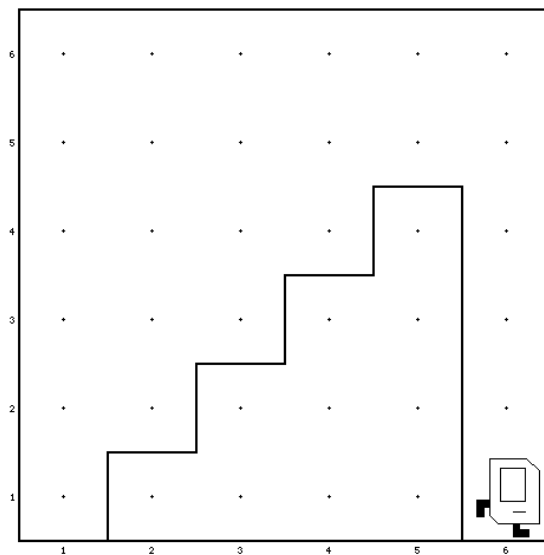
Užduotis 1

Išmokinti Karel'į laiptuoti laiptais. Pakeliui Karel'is turi surinkti akmenukus, kurie padėti po vieną ant kiekvienos laiptų pakopos.

Pradinė pozicija:



Galutinis rezultatas:

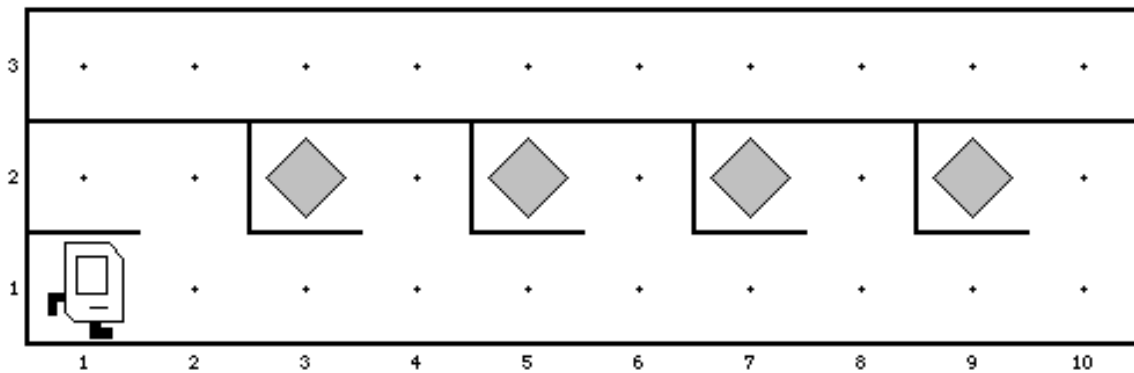


Programa turi veikti universaliai – Karel'is turi susitvarkyti su skirting aukščių laiptais.

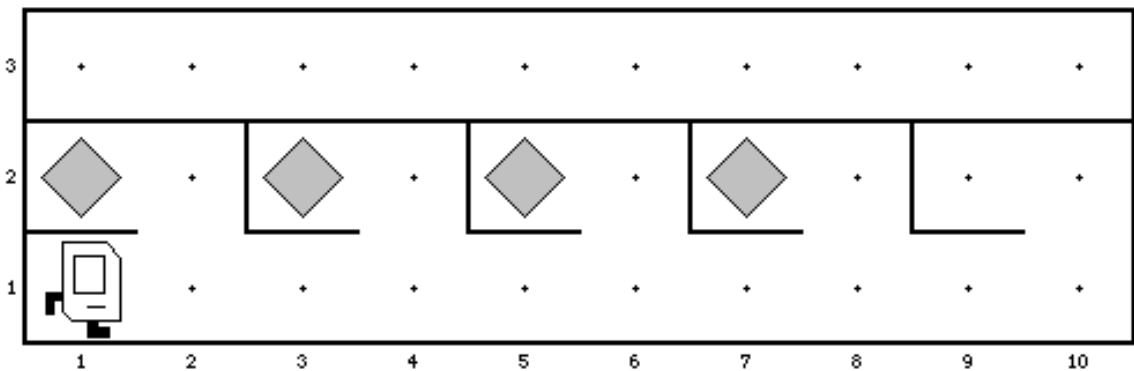
Užduotis 2

Karel'is tvarko ofisą, jo tikslas – perkelti darbuotojų kėdes (kurias atvaizduoja akmenukai) per vieną bokšą.

Pradinė pozicija:



Galutinis rezultatas:

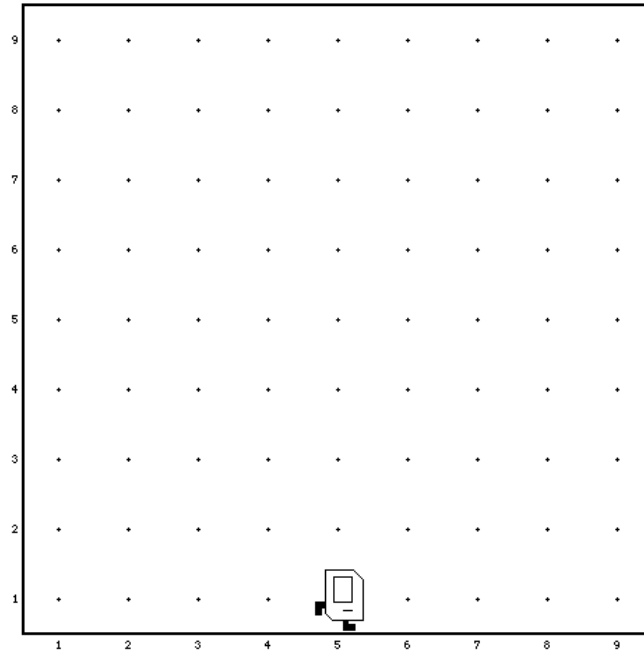


Programa turi veikti universaliai – Karel'is turi susitvarkyti su skirtingų ilgių ofisais.

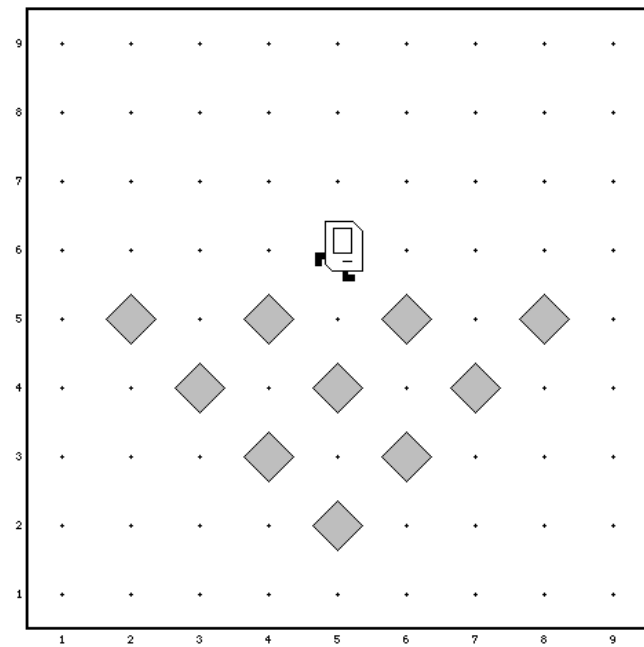
Užduotis 3

Karel'is įsidarbino bowling'o keglių tvarkytoju. Jo tikslas – sustatyti 10 bowlingo keglių pagal žemiau nurodytą schemą.

Pradinė pozicija:



Galutinis rezultatas:



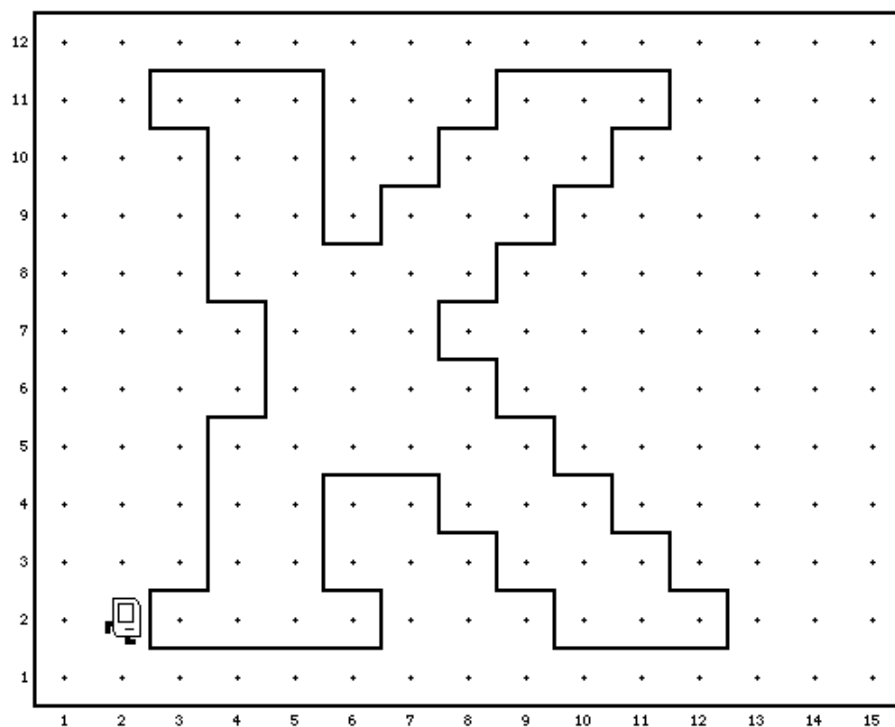
Užduotis 4

Karel'io tikslas – suskaičiuoti uždaros stačiakampės figūros perimetrą. Šiame darbe Karel'ui leidžiama turėti atmintį - sveiko skaičiaus kintamąjį (*int perimeter*).

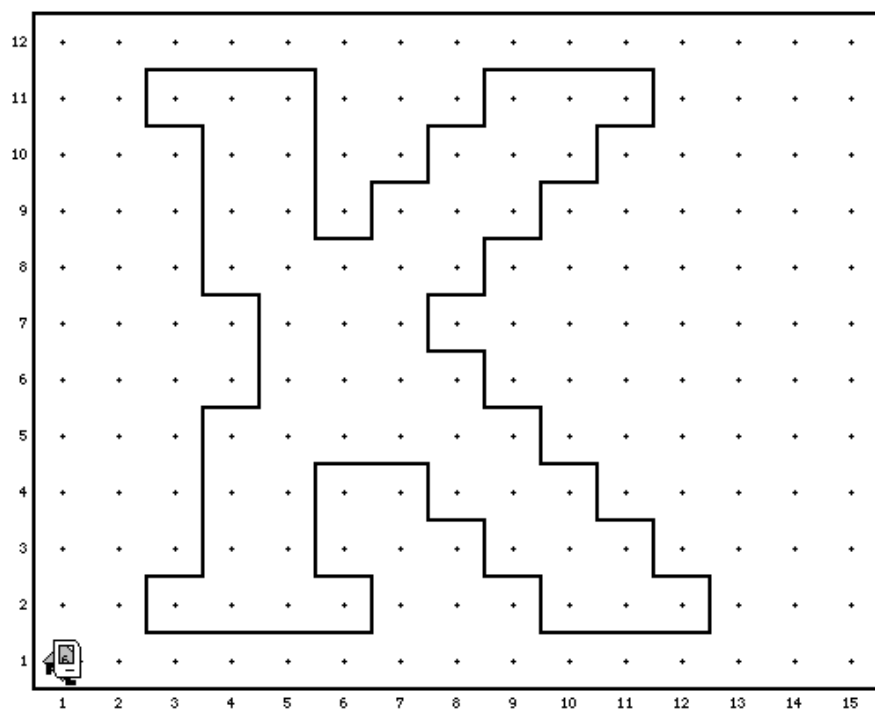
Karel'io pradinė pozicija – prie kairiojo apatinio figūros kampo. Karel'is turi sudėti į kairįjį apatinį pasaulio kampą tiek akmenukų, koks yra figūros perimetras.

Toliau pateikti programos darbo pavyzdžiai su skirtingais pasauliais.

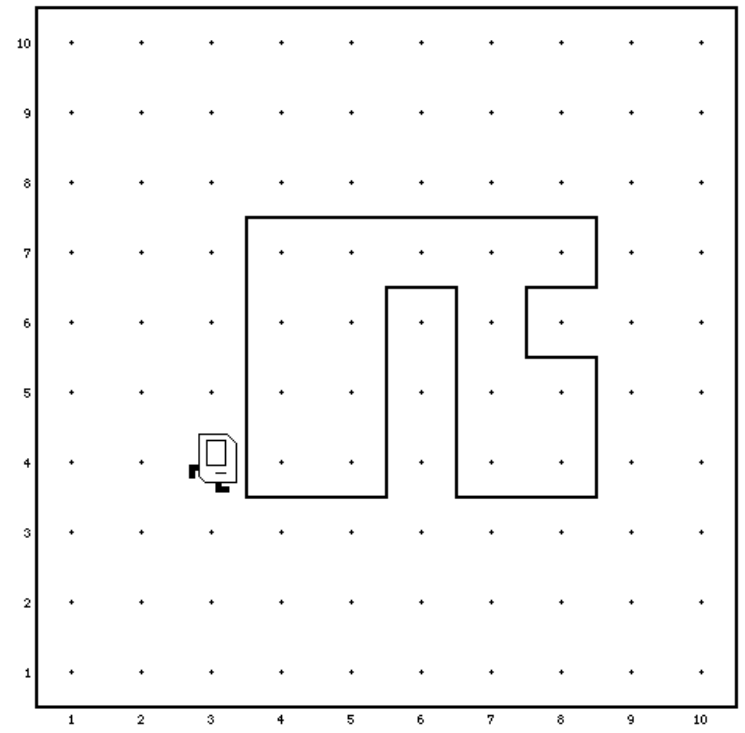
Pradinė pozicija:



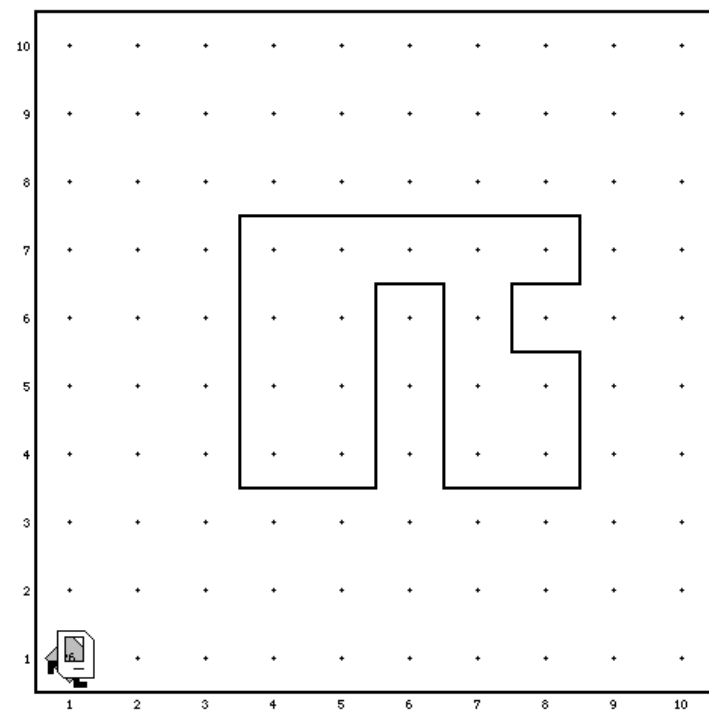
Galutinis rezultatas (perimetras = 66):



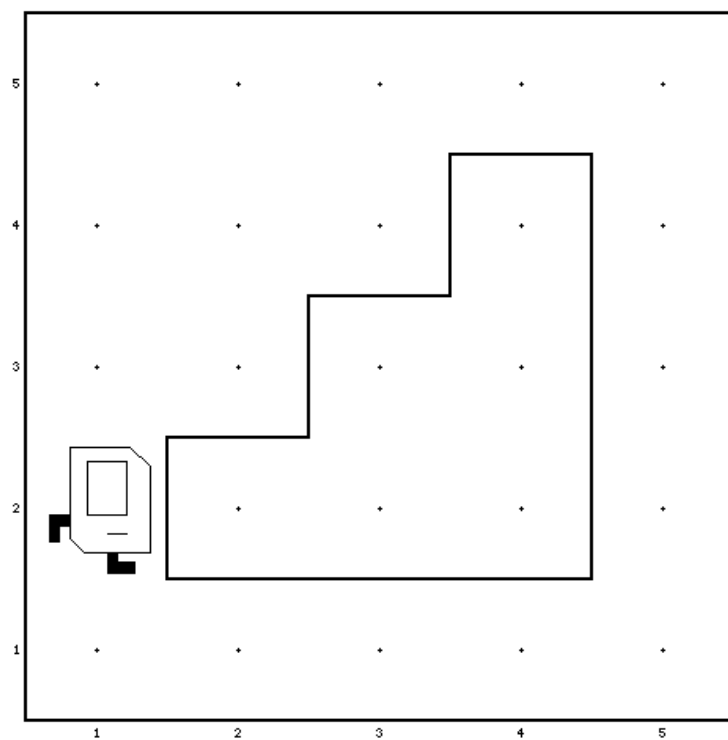
Pradinė pozicija:



Galutinis rezultatas (perimetras = 26):



Pradinė pozicija:



Galutinis rezultatas (perimetras = 12):

