

1.9: Pyramid of Karel 卡雷爾金字塔

Objective 目標

Build a pyramid and end up in the top right corner, facing east.

建立一個金字塔，最終在右上角，面向東方。

Karel's Commands 卡羅爾的指令

`move();` 移動();

`turnLeft();` 左轉();

`putBall();` 放球();

`takeBall();` 拿球();

Write a program to have karel build a pyramid. There should be three balls on the first row, two in the second row, and one in the third row.

編寫一個程序，有卡雷爾建立一個金字塔。應該有3球的第一行上，2第二行中，一個在第三行中。

Ending World 成果圖示

