

Tarea 2: Camino a casa

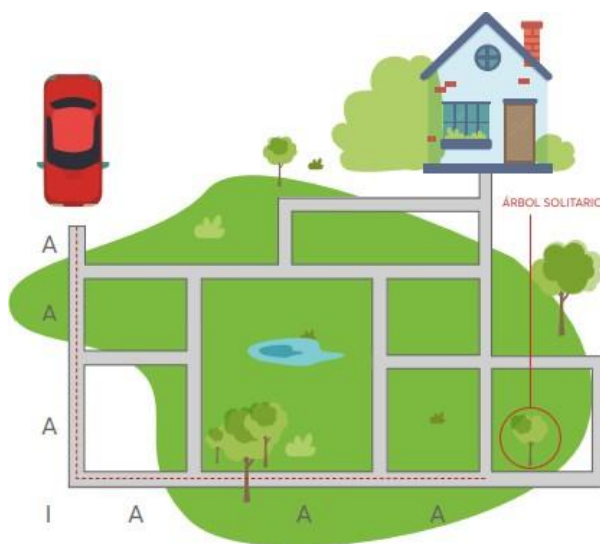
Heriberto necesita llegar a su casa y usa un automóvil autónomo (que está en un estadio

rudimentario de desarrollo, muy lejos de la inteligencia artificial deseada por sus realizadores). El automóvil está programado con solo tres instrucciones:

I: gira 90° a la izquierda

D: gira 90° a la derecha

A: avanza hasta el próximo cruce.



PREGUNTA

Utilizando las tres instrucciones anteriores, ¿puedes escribir un algoritmo que guíe al personaje a su casa por el camino más corto (en cantidad de instrucciones)?

PISTA

Como ejemplo, compartimos un algoritmo que lleva al automóvil desde el origen hasta el pino solitario: A, A, A, I, A, A, A.

- Para avanzar hasta llegar al siguiente cruce, comience con una serie de movimientos "A".
- Girar a la izquierda
- Hasta llegar al siguiente cruce, sigue recto mientras realizas una serie de movimientos "A".
- Girar a la izquierda nuevamente.
- Realiza una serie de movimientos "A" para avanzar hasta el siguiente cruce.
- Gira a la derecha.
- Continúa avanzando con movimientos "A" hasta llegar a la casa.

Algoritmo Final: A, A, A, I, A, A, A, D, A, A, A