Karel solo puede orientarse en una de las cuatro direcciones: Este, Oeste, Norte y Sur.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Solo gira 90 grados cada vez, por lo tanto, no puede orientarse hacia el noroeste, por ejemplo.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Word, Excel

Descripción generada automáticamente

En el mundo de Karel, las calles van de Este a Oeste y son numeradas comenzando por 1. No hay números de calle igual a 0 o menores (-1, -2, -3...)

Aplicación

Descripción generada automáticamente con confianza media

Las avenidas van de Norte a Sur y también están numeradas empezando por 1. Tampoco hay números de avenida igual a 0 o menores.

Imagen que contiene Tabla

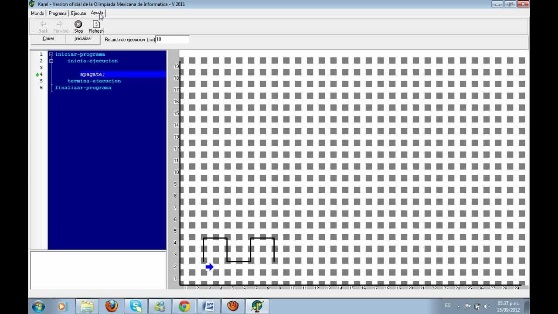
Descripción generada automáticamente

Se le llama esquina a la intersección de una calle con una avenida. Karel va de una esquina a la siguiente en un solo movimiento.

Imagen que contiene Tabla

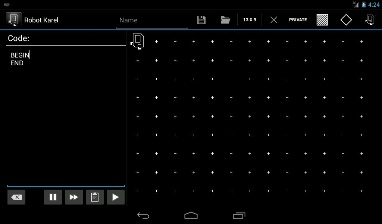
Descripción generada automáticamente

El programa Karel puede ser instalado en una computadora, visitando un sitio web o instalando una app en celular. Y aunque los mundos luzcan distinto, el lenguaje y sus reglas son las mismas.



Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente



Puedes crear y quitar muros dando clic en la intersección de calles o avenidas.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Los muros que limitan las calles y avenidas no se pueden quitar, estos son los que previenen que Karel se salga del mundo.

Otro elemento de interés son los zumbadores. Un zumbador es algo que Karel puede escuchar sólo cuando se encuentra en la misma esquina que el zumbador.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Karel tiene una mochila que puede utilizar para guardar zumbadores y depositarlos en las esquinas por las que va pasando.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Puedes ajustar el número inicial de zumbadores en cada esquina haciendo clic izquierdo en la esquina donde lo quieras colocar. Y los puedes eliminar con clic derecho.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Programando Karel en:

KarelBug

Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Aquí Karel tiene presentación de insecto:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Karel.js

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Karel.exe

