Enunciado "El Jardinero autómata"

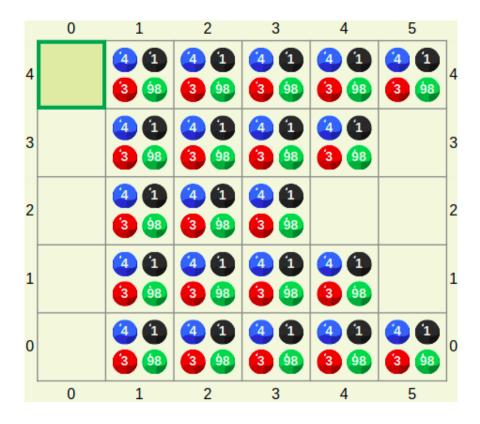
Se solicita a los estudiantes de la unq desarrollar un programa para que un autómata jardinero pueda realizar tareas de jardinería. El autómata afortunadamente interpreta código gobstones y por lo tanto gobstones utilizaremos.

El autómata interpreta las celdas del tablero gobstones como parcelas y tiene la capacidad de preparar la tierra, plantar pasto, plantar flores y regar la parcela.

Por la configuración del autómata se recomienda procesar sus tareas en filas, o sea primero puede encargarse de preparar la tierra de toda la primera fila, luego plantar el pasto de toda la primera fila, luego plantar las flores de la primera fila y como último regar las parcelas de la primera fila. Una vez terminado eso va a continuar con la siguiente fila hasta llegar a la última.

Tener en cuenta también que cada fila solo va a procesar un número x de parcelas. Que por el momento va a ser un número fijo por cada fila que vamos a variar en el código.

Un ejemplo del tablero de gobstones que deberá formar ese código es:



En este ejemplo, el autómata ejecuta las labores de jardinería en las 5 parcelas de la primera fila, en las 4 parcelas de la segunda fila, en las 3 parcelas de la tercera fila, y así hasta el final. Notar que en la primer columna debe quedar libre por limitaciones del autómata.

La preparación de la **Tierra** se representará con una bolita **Negra**.

El **Cesped** esta representado con al menos 98 bolitas **Verdes**.

Las Flores están representadas por 3 bolitas Rojas.

Y por último la parcela **Regada** está representada por 4 bolitas **Azules**.

En este caso se pide un procedimiento llamado **PrepararJardinEnFormatoBanderin** que prepara el jardin(prepara la tierra, planta el césped, planta las flore y riega) con forma de Banderin (como la imagen del ejemplo anterior)

IMPORTANTE, se deben usar las herramientas de repetición y parámetros; y todas las herramientas que se vieron en las 2 primeras unidades.