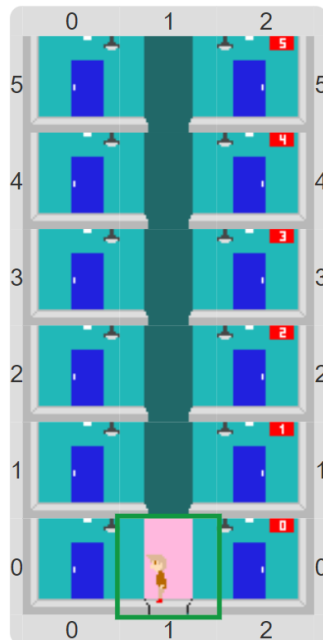


# Enunciado “Elevator”

En una convención de videojuegos los alumnos de intro entraron en un concurso para desarrollar un juego en el menor tiempo posible, para ello eligieron implementar el clásico juego Elevator Action<sup>1</sup>.

Otto es un agente secreto que debe robar una serie de documentos que se encuentran en un gran edificio por el que el espía entrará normalmente por el techo, y que recogerá sorteando a diversos enemigos y utilizando el sistema de ascensores y escaleras del edificio. Una vez que ha recogido todos, Otto debe escapar a través de un coche que se encuentra esperando en la planta baja del local.

Para este ejercicio solo nos vamos a enfocar en procedimientos y funciones que tienen que ver con el elevador.



En este ejemplo el edificio tiene 5 pisos y el elevador se encuentra en la planta baja (piso 0).

## Ejercicios

1. Usando la función primitiva `pisoActual` y los procedimientos primitivos `SubirElevadorUnPiso` y `BajarElevadorUnPiso`, escribir el procedimiento `MoverElevadorAlPiso_` que dado un número de piso, mueve el elevador a tal piso. Tener en cuenta que el elevador puede estar en un piso superior, en uno inferior o en el piso solicitado.

---

<sup>1</sup> <https://www.juegos678.com/juegos/clasicos/nes/jugar-elevator-action>