

Glosario OMIPS

Índice

[Índice](#)

[Adyacente](#)

[Pasillo](#)

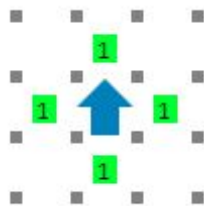
[Circuito](#)

[Casos de prueba](#)

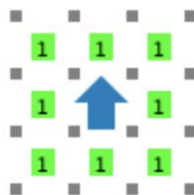
[Casos agrupados](#)

Adyacente

Una casilla es adyacente a otra si está situada a un **avanza** de distancia. Las **cuatro** casillas con zumbador en la imagen son adyacentes a la casilla donde se encuentra Karel.

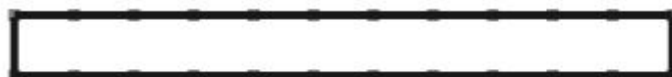


Hay veces en las que las casillas en diagonal, también se consideran parte de las casillas adyacentes a Karel. Las **ocho** casillas con zumbador en la imagen son adyacentes a la casilla donde se encuentra Karel.

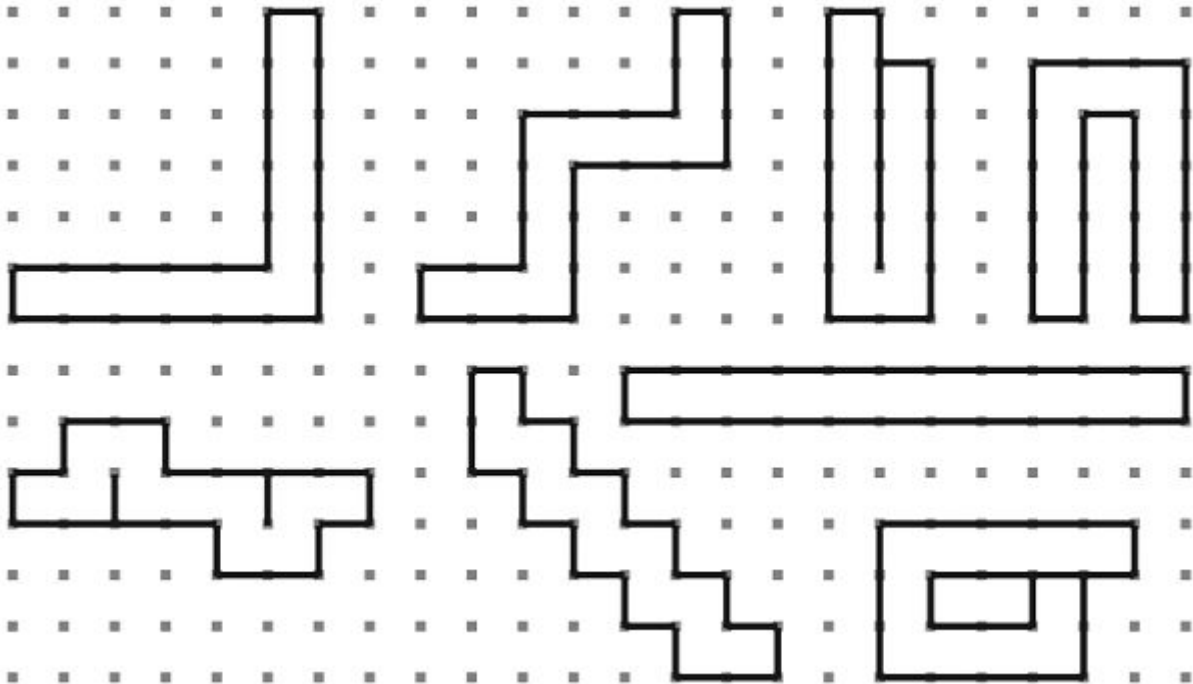


Pasillo

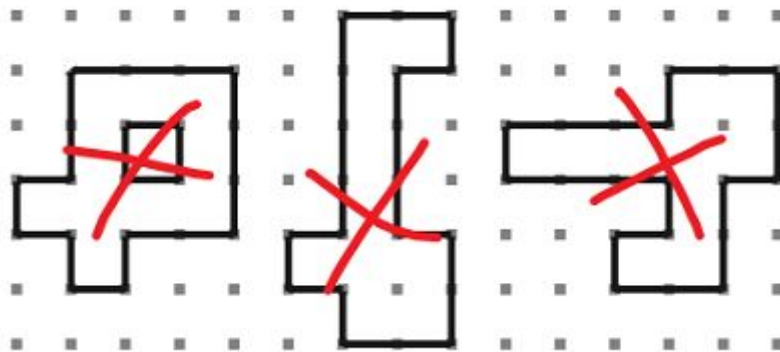
Un pasillo es un conjunto de casillas adyacentes rodeadas de paredes



Puedes doblar la línea anterior cuantas veces quieras para formar diversos pasillos. Recuerda que la línea de casillas sin doblar también cuenta como un pasillo. Puedes dibujar pasillos de muchas figuras diferentes, a continuación te mostramos solo algunos ejemplos:



Sin embargo, no puedes doblar la línea de tal forma que se cruce consigo misma. En seguida te mostramos algunos ejemplos de líneas que se cruzan a sí mismas y por lo tanto NO son pasillos:

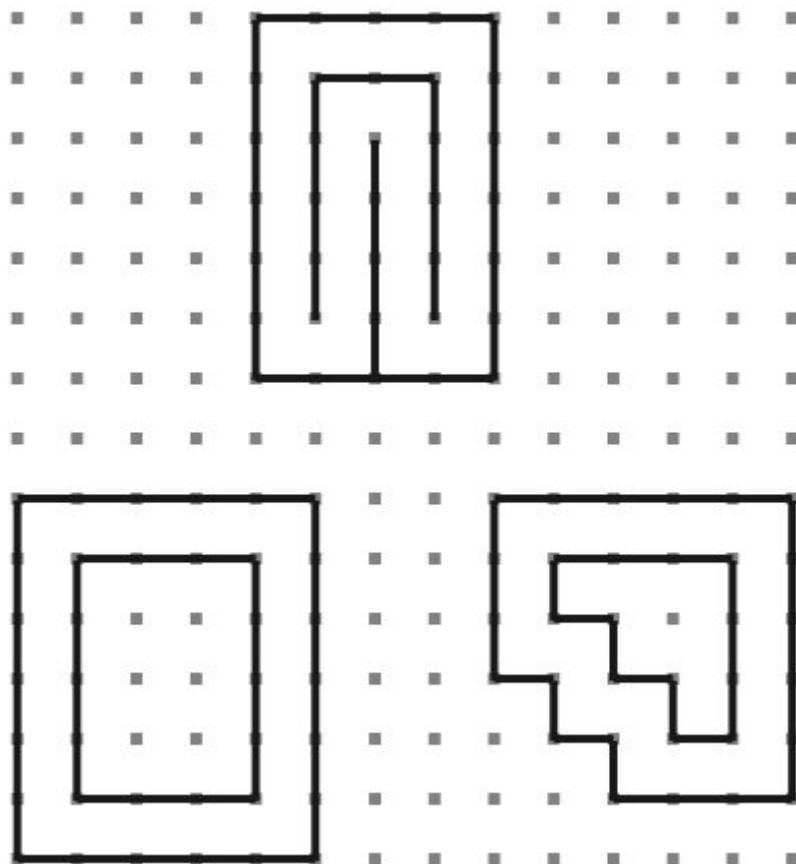


Circuito

Los circuitos son como los pasillos, pero no tienen ni inicio ni final: ¡si sigues caminando en un circuito, vas a regresar a donde empezaste!

Aquí hay algunos ejemplos de circuitos:

Ejemplos de circuitos



Casos de prueba

Tu código será evaluado con varios casos de prueba. Cada caso que tu código resuelva correctamente, te dará puntos.

Casos agrupados

En algunos problemas se agrupan los casos, esto quiere decir que los puntos de un grupo solo se te otorgan si tu código resuelve correctamente los casos de ese grupo.

Algo común en Karel, es agrupar casos para problemas en los que para la respuesta Karel se debe orientar al norte o al sur. Una solución que siempre se oriente al norte no obtendrá los puntos de ese grupo porque hay casos que esperan que karel se oriente al sur.