

posicionX:float //posición X del plano en la que se encuentra la carretilla.

posicionY:float //posicion Y del plano en la que se encuentra la carretilla.

pesoMaximo:float //peso máximo que admite la carretilla

posiciónPala:float //posición en la que se encuentra la pala de carga

void moverLaCarretilla(x:float, y:float)

//Precondición:

//Poscondicion:

x=posicionX;

y=posicionY;

void cargarItem(peso:float )

//Precondición:

if(peso<pesoMaximo)

//Poscondicion:

pesoMaximo=peso

void moverPlataforma(z:float )

//Precondición:

//Poscondicion:

z=posicionPala;