

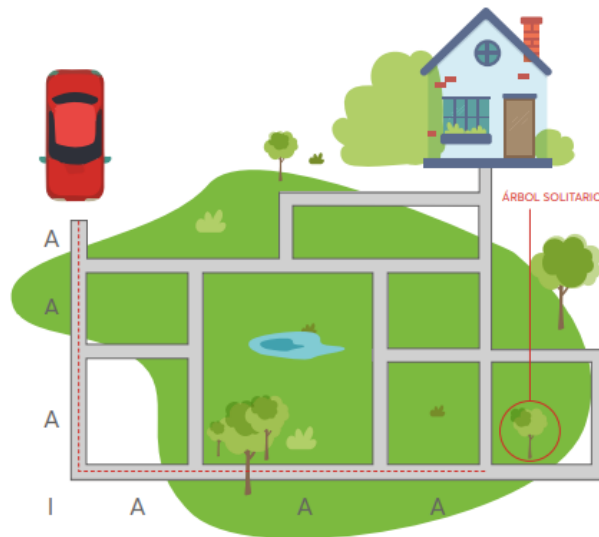
Tarea 2: Camino a casa

Heriberto necesita llegar a su casa y usa un automóvil autónomo (que está en un estadio rudimentario de desarrollo, muy lejos de la inteligencia artificial deseada por sus realizadores). El automóvil está programado con solo tres instrucciones:

I: gira 90° a la izquierda

D: gira 90° a la derecha

A: avanza hasta el próximo cruce.



PREGUNTA

Utilizando las tres instrucciones anteriores, ¿puedes escribir un algoritmo que guíe al personaje a su casa por el camino más corto (en cantidad de instrucciones)?

(Giros desde el punto de vista del carro) A, I, A, A, I, A, D, A,

PISTA

Como ejemplo, compartimos un algoritmo que lleva al automóvil desde el origen hasta el pino solitario: A, A, A, I, A, A, A.