

Matrices y Structs.

Ejercicio 1

Los Simpsons escapan de Springfield porque Homero reta a un duelo a un señor y se asusta cuando este le dice que sí. Escapan al campo pero no tienen las mejores cosechas y necesitan saber si pueden hacer algo de comer con lo que tienen.



Los tipos de plantas que hay son:

- Tomaco (T)
 - Yuyo (Y)
 - Frutos salvajes (F)
 - Hiedra (H)
-
- a. Crear un struct que represente una cosecha de un tipo de planta, sabiendo que además se necesita saber la cantidad de la misma que se recolectó y si es comestible o no.
 - b. Crear un vector que represente toda la cosecha de un día. Luego, crear una función que calcule cuántas plantas comestibles tiene la familia para comer ese día.
 - c. Homero hizo mal una cuenta, y ese día no recolectaron 4 tomacos, sino que recolectaron 14. Modificar el vector para que tenga bien la cantidad.

Ejercicio 2

Bob Patiño escapó de la cárcel y va de camino a vengarse de Bart. Antes, tiene que pasar por un campo lleno de rastrillos y necesita ayuda (no nos queda otra que ayudarlo, nos amenazó).

Dada una matriz que representa el terreno, en la que:

- (T) representa tierra
 - (R) representa un rastrillo
 - (B) representa a Bob
-
- a. Crear una función que devuelva la cantidad de rastrillos que hay en el terreno.



- b. Crear una función que determine si Bob se puede mover a la derecha de donde está. ¿Cómo podría hacer una función genérica para cualquier tipo de movimiento?