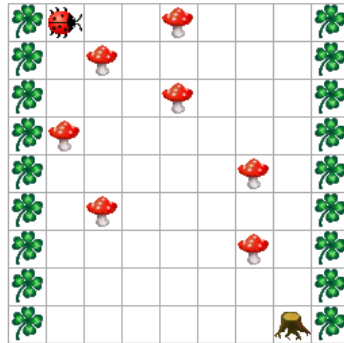


PILZE SAMMELN!

Kara möchte alle Pilze auf dem Spielfeld sammeln und an den linken Rand schieben. Das Spielfeld ist von Kleeblättern umrandet. Kara startet in der linken oberen Ecke (rechts vom Kleeblatt) und schaut nach rechts. Er arbeitet das Spielfeld von links nach rechts zeilenweise ab. In der rechten unteren Ecke befindet sich ein Baum. Dort beendet Kara die Pilzsuche. [pilz.world, Abbildung links]. In den zwei untersten Reihen gibt es keine Pilze.



Anfangszustand [pilz.schieben1.world]



Endzustand

Die Aufgabe (Schwierigkeitsgrad: 3 von 5)

Programmieren Sie Kara so, dass er alle Pilze an den linken Rand des Spielfeldes schiebt!

Hinweis I: Kara kann höchstens einen Pilz schieben. Pilze können jedoch über Kleeblätter hinweg geschoben werden.

Hinweis II: Das Programm wird viel einfacher, wenn es nur einen Pilz pro Zeile gibt. Pilze dürfen nicht diagonal platziert sein, d.h. um jeden Pilz herum muss es genügend Platz geben, damit Kara herum laufen kann. So kommt man mit drei Zuständen aus.

Hinweis III: Wenn eine Zeile abgearbeitet wird, kann es vorkommen, dass der Pilz in der nächst unteren Reihe verschoben wird. Dies lässt sich kaum verhindern. Selbst wenn der Pilz über ein Kleeblatt am Rand geschoben wird, macht das nichts. Kara läuft dann einfach hinten herum, d.h. am einen Rand übers Spielfeld hinaus und am gegenüberliegenden Rand wieder hinein. Oder man kann das Problem vermeiden mit einer Welt, wo nur in jeder zweiten Reihe ein Pilz vorkommt.