

Instrucciones

Las instrucciones son los comandos que Karel puede realizar.

Comando	Efecto
avanza;	Karel se desplaza a la siguiente casilla.
gira-izquierda;	Karel gira 90° grados en sentido contra-horario
coge-zumbador;	Karel recoge un zumbador de la casilla donde se encuentra y lo guarda en su mochila
deja-zumbador;	Karel deja un zumbador de su mochila en la casilla donde se encuentra
apagate;	Karel termina la ejecución del programa, no ejecutará más comandos después de este
sal-de-instrucción;	Termina la llamada a una función. Si no estamos en ninguna función, entonces es idéntico a un apagate;

Errores de ejecución

Cuando Karel realiza una operación prohibida, surgirá un **error de ejecución**. Cuando esto sucede, Karel detiene la ejecución de forma incorrecta, por lo que es importante no cometer estos errores.

Comando	Error	Motivo
avanza;	Karel ha chocado con un muro.	Intentar avanzar con un muro enfrente de Karel.
coge-zumbador;	Karel intento recoger un zumbador de donde no hay.	Intentar de recoger un zumbador en una casilla con 0 zumbadores
deja-zumbador;	Karel intento dejar un zumbador, pero su mochila esta vacía.	Intentar dejar un zumbador con 0 zumbadores en la mochila

Es importante destacar que un programa que termina en error de ejecución es considerado incorrecto.