

Problema A
Karel el Conquistador

a. txt

Descripción

Karel se encuentra frente a una montaña, debe conquistar el punto más alto y dejar una bandera. La bandera estará representada por un zumbador.

Especificaciones:

Entrada:

Mundo: Hay una sola montaña, que estará representada por paredes de forma escalonada cuyos escalones pueden ser de diversas alturas y longitudes. La montaña tiene solamente un pico.

Mochila: Tiene un único zumbador.

Posición: (1,1)

Orientación: Este.

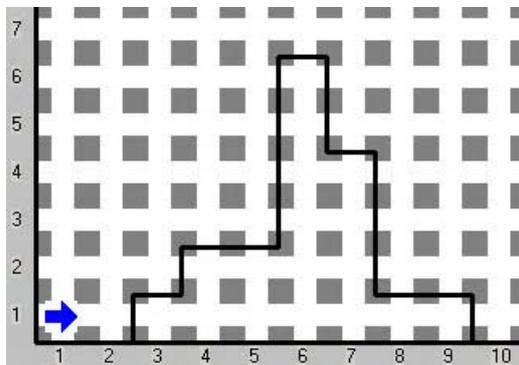
Salida:

Mundo: El mundo inicial con un zumbador en el pico.

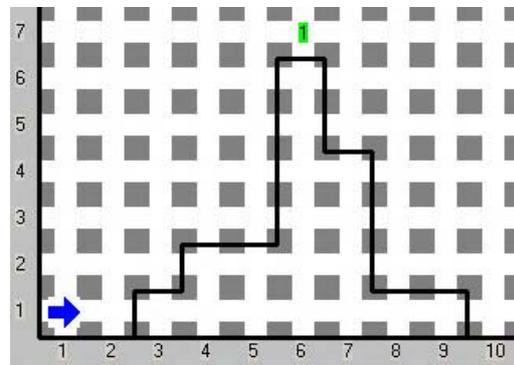
Mochila: Vacía.

Posición: No importa.

Orientación: No importa.



Ejemplo de Entrada



Ejemplo de Salida