



## PROBLEMA 5 La guarida

guarida.txt

El súper agente secreto Karel debe atrapar a los maleantes Roco, Tico, Maco y Paco, “Los cuatro invencibles”, sabiendo lo anterior, acudió con uno de sus informantes, el cual le comentó los siguiente:

“El camino para llegar a la guarida de los maleantes está hecho con chicles pegados en el piso (zumbadores) de manera que cada chicle está a sólo un paso de distancia del anterior y del siguiente, pero desafortunadamente no sé la dirección. Tenga mucho cuidado Agente Karel, ya que al parecer se dedicaron a poner también pistas falsas. La guarida de Los cuatro invencibles se encuentra donde halla más de un chicle”.

### Problema

Llevar a Karel al lugar donde se esconden Roco, Tico, Maco y Paco, esto es, la casilla con dos zumbadores que se encuentre junto al rastro de chicles (casillas con un zumbador).

### Consideraciones

- 1) La posición y orientación inicial de Karel es desconocida y estará encima de un zumbador.
- 2) La cantidad de paredes es desconocida.
- 3) Karel tiene una infinidad de zumbadores en la mochila.
- 4) Siempre podrás llegar a la casilla con dos zumbadores a partir del lugar en que se encuentra pasando por casillas adyacentes horizontal o verticalmente. (En el ejemplo las casillas del renglón 8 con dos zumbadores, no tienen casillas adyacentes que tengan zumbadores).
- 5) Para obtener puntos en este problema sólo debes situar a Karel en la casilla que tenga dos zumbadores y que siga las especificaciones del punto anterior.

