

### Problema 3 Karpovel

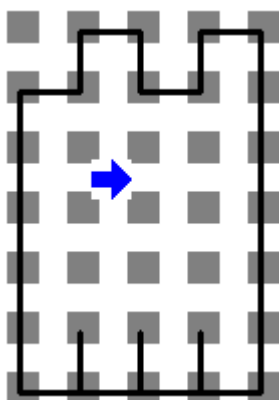
Karpovel es un famoso ajedrecista y ha decidido adoquinar su casa de forma ajedrezada.

#### Problema

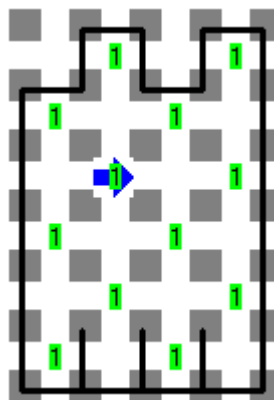
Dada la casa de Karpovel, ajedrezar su casa.

#### Consideraciones

- 1) Karel se encuentra dentro de su casa, su orientación y posición inicial es desconocida.
- 2) Deberás poner un zumbador en la posición inicial de Karel, y en todas las casillas que se encuentra a una distancia par de él, el resto de las casillas deberán estar sin zumbadores.
- 3) Karel tendrá una infinidad de zumbadores en la mochila.



Ejemplo de Entrada



Ejemplo de Salida