



**Problema 1**  
**De Tín Marín**

tinmarin.txt

**Historia**

Los  $m$  amigos de Karel van a jugar a las escondidas. Para elegir quién va a buscar, han decidido usar el infalible método del “Tin Marín”. El buen amigo Karel se ha ofrecido a ayudarles.

**Problema**

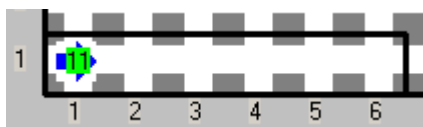
Karel se encuentra en un rectángulo de  $1 \times m$ , es decir, hay una casilla por cada amigo de Karel. Suponiendo que la tonadita del “Tin Marín” tiene  $n$  palabras, habrán  $n$  zumbadores en la casilla (1,1).

Dadas las dimensiones  $m$  y  $n$  del mundo, Karel deberá dejar un zumbador en la casilla correspondiente al amigo que, por el método del “Tin Marín”, haya sido elegido como buscador. Éste zumbador es el único que debe quedar en el mundo al terminar.

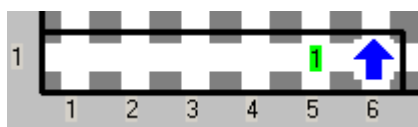
**Consideraciones**

- 1) Karel inicia en la casilla (1,1) orientado hacia el este.
- 2) El “Tin Marín” siempre tiene al menos una palabra ( $n \geq 1$ )
- 3) Cada vez que Karel termina una ronda se regresa a la casilla (1,1) y sigue contando.
- 4) Karel tiene una INFINIDAD de zumbadores en su mochila.
- 5) No importa la orientación y ubicación final de Karel.

**Ejemplo:**



**Ejemplo de entrada**



**Ejemplo de salida**