

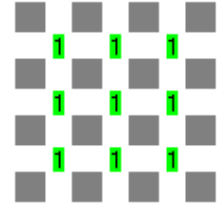
DECORANDO LA PUERTA

Nombre de tu programa: `puerta.txt`

HISTORIA

Karel estaba muy emocionado porque al fin había llegado navidad y le fascinaba esta época pues era la época donde podía dar y recibir muchos regalos y además todos en Karelopolis adornaban sus casas con luces de colores.

Este año Karel quería adornar con escarcha el marco de su puerta, pero no sabe cuánto comprar ya que desconoce el tamaño de su puerta, solo sabe el área y que su puerta es cuadrada. El área de las puertas es la cantidad de montones de 1 beeper que se necesitan para cubrirla. Por ejemplo si el área fuera de 9 beepers entonces la puerta se debe ver como la imagen de la derecha.



Su abuelito le dijo que para saber cuánto media de lado la puerta tenía que calcula la raíz cuadrada del área de la puerta. Sin embargo, Karel no es muy hábil en matemáticas te ha pedido ayuda para saber cuánto mide el lado de la puerta y así saber cuánta escarcha comprar.

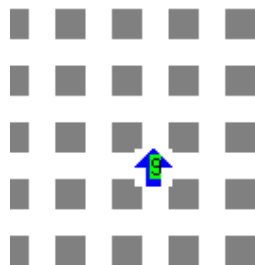
PROBLEMA

Dada el área de la puerta, determina cuánto mide el lado siguiendo lo que dijo el abuelito de Karel.

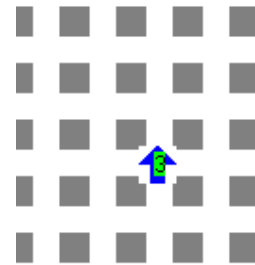
CONSIDERACIONES

- Karel inicia sobre el montón de beepers orientado al norte. Desconoces en que parte del mundo esta.
- El montón sobre el que esta Karel, es el montón que representa el área de la puerta.
- Karel no tiene beepers en su mochila.
- No hay paredes en el mundo salvo las que lo delimitan.
- Debes dejar en el lugar donde empieza Karel, un montón de beepers que represente el tamaño del lado de la puerta. Recuerda que la puerta es cuadrada.
- No importa la posición ni orientación final de Karel.

EJEMPLO



Estado inicial



Estado final