

UN ALTAR A KAREL

HISTORIA

Desgraciadamente el pasado fin de semana Karel tuvo un triste accidente, olvidó apagarse, se estrelló contra una pared y murió. Su huérfano hijo, Karel Jr, ha pensado en levantarle un altar.

El altar a Karel tendrá varios niveles. Cada nivel tendrá un cierto número de cajas acomodadas una después de la otra y siempre hacia la derecha. El primer nivel comenzará en la avenida 1, calle 2, y a partir de ahí, si Karel Jr. quiere construir un nuevo nivel, deberá empezarlo una avenida a la derecha y una calle arriba de la ultima caja del nivel en el que está. Cada caja se representa por un beeper.

Hasta ahora Karel Jr. ya sabe cuántas cajas quiere poner en cada nivel, y ha colocado en la calle 1 montones de beepers para indicarte el número de cajas que tendrá cada nivel, el primer montón de beepers indica las cajas del primer nivel, el segundo montón, las cajas del segundo nivel, y así sucesivamente.

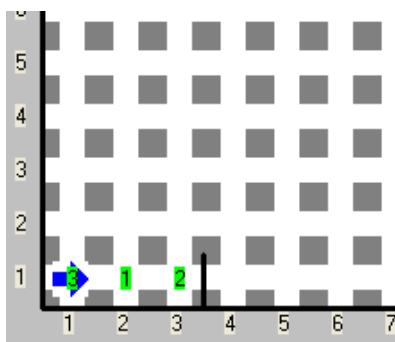
PROBLEMA

Dado los montones que dejó Karel Jr., ayúdalo a construir los niveles del altar a Karel.

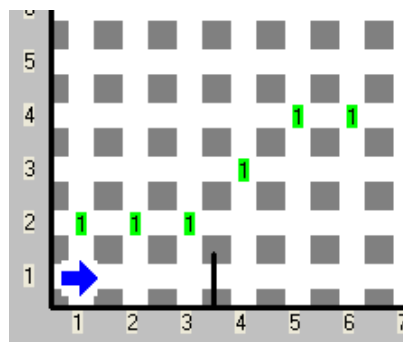
CONSIDERACIONES

- Karel inicia en la avenida 1, calle 1, sobre el primer montón de beepers, mirando hacia el este, dirección en la que se encuentran los montones.
- Karel no tiene beepers en su mochila.
- Salvo las paredes que delimitan al mundo, sólo hay una pared que se encuentra a la derecha del último montón.
- No hay más de un nivel por cada calle.
- No hay más beepers en el mundo salvo los que puso Karel Jr. en la calle 1.
- Los montones están colocados uno después del otro.
- Recuerda que el primer nivel debe iniciar en la avenida 1, calle 2.
- No importa la orientación ni posición final de Karel Jr.

EJEMPLO



Estado inicial



Estado final