

## CEMENTERIO

## HISTORIA

Después de seguir la luz al final del túnel, Karel regresó al mundo de los vivos. Pero antes de salir del cementerio, los cuidadores le han pedido un favor. Al recordar su experiencia en La Esquina del Autoconocimiento, decidió ayudarlos.

Los cuidadores se han dado cuenta de que hay unas tumbas con paredes rotas por donde se pueden escapar los muertos. Por eso le han pedido a Karel que cuente el número de muertos que se pueden escapar de cada tumba. El suelo del cementerio es una pared horizontal que se extiende por una misma calle y termina con una pared vertical. Hay algunas avenidas sobre esta calle que no tienen pared, estas avenidas son las entradas a las tumbas.

Las tumbas son construidas hacia el sur con paredes en forma de rectángulo de una avenida de ancho. Pero como suponían los cuidadores, en cada tumba falta una pared, que es por donde pueden escapar los muertos. Cada tumba tiene un muerto (un beeper) en cada casilla.

Un muerto se puede escapar si la pared faltante se encuentra en su misma calle o por debajo de él. Es decir, un muerto NO se puede escapar si la salida está arriba de él.

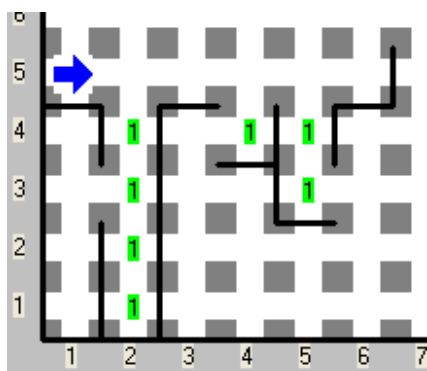
## PROBLEMA

Ayuda a Karel a colocar un montón de beepers en la entrada de cada tumba que represente la cantidad de muertos que pueden escapar de esa tumba.

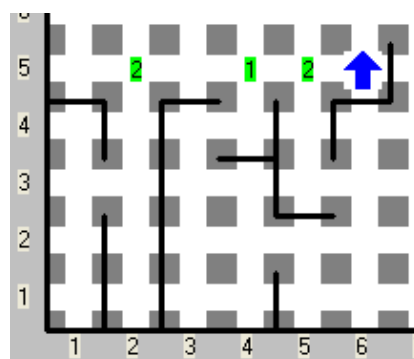
## CONSIDERACIONES

- Karel inicia sobre la avenida 1 en la calle del suelo, orientado hacia el este.
- Karel no tiene beepers en su mochila.
- Una tumba siempre termina con una pared horizontal.
- No importa cómo dejes los beepers de las tumbas, sólo importa el montón que indica cuántos muertos pueden escapar.
- No importa la posición ni orientación final de Karel.

## EJEMPLO



Estado inicial



Estado final