

LA PIEDRA DE LA VICTORIA

NIVEL 3

HISTORIA

Batalla tras batalla los ejércitos han caído y son solo unos pocos los que han logrado sobrevivir. El ejército enemigo ahora se atrincheró en la Beeperlondiga. La única forma de entrar es destruyendo la monumental puerta de la Beeperlondiga. Beepila, uno de los muchos campesinos que han sobrevivido a las diferentes batallas, ha decidido quemar la puerta para que el ejército insurgente pueda adentrarse y terminar al fin con el ejército enemigo.

Para conseguirlo, debe cubrirse del fuego enemigo, por lo que utilizará una roca para cubrirse, solo que necesita buscarla. Después de un rato, ha encontrado un lugar donde se encuentra una piedra de buen tamaño, solo que tiene que pasar varios obstáculos para llegar a ella. Para llegar a ella debe pasar varias paredes continuas. La piedra se encuentra al fondo de entre dos paredes. Las paredes son muy altas, pero sabe que la piedra se encuentra al fondo. Una vez que consiga la piedra, debe cargarla y llegar hasta la puerta de la Beeperlondiga y prenderle fuego.

PROBLEMA

Dada la posición inicial de Karel, encuentra la piedra que se encuentra delante de él, y llévala a la puerta de la Beeperlondiga.

CONSIDERACIONES

- Karel empieza entre dos paredes. Mirando hacia el este o el oeste.
- Karel no lleva beepers en su mochila.
- La piedra está representada por un montón de 1 beeper. La piedra siempre se encuentra entre dos paredes, las cuales estarán enfrente de Karel y la piedra siempre al fondo de estas.
- Las paredes son verticales, continuas. Las paredes siempre están encerradas en un rectángulo de alto desconocido y están en la parte inferior del rectángulo.
- La puerta de la Beeperlondiga siempre estará en la última de las paredes que están detrás de Karel. Es decir, si Karel inicialmente está orientado hacia el este, entonces la piedra se encuentra en las paredes hacia el este y la puerta hacia el oeste. Si Karel mira al oeste, entonces pasa lo contrario.
- Debes llevar la piedra (beeper) a la puerta de la Beeperlondiga. La puerta siempre está al fondo del último par de paredes que están detrás de Karel.
- No importa la posición ni orientación final de Karel, solo importa la posición beeper.

EJEMPLO

