LA CONSPIRACIÓN

NIVEL 3

HISTORIA

Kareldalgo, junto con otros libertadores, se reunían para planear la guerra de independencia y así liberar a la Nueva España de España y así tener su propio gobierno. Esto, ante la corona española, era traición por lo cual Kareldalgo y sus compañeros debían tener mucho cuidado de que no los sorprendieran, fue por eso que inventaron una forma de codificar los mapas de donde sería la siguiente reunión.

El mapa estaba formado por números en diferentes posiciones del mundo. Kareldago se colocaba sobre el primer número, si el número era 1 se orientaba al norte, si era 2 al oeste, si era 3 al sur y si era 4 al este. Luego de orientarse, seguía en línea recta hasta encontrar otro número y sabía que llegaba al lugar de reunión cuando encontraba una pared enfrente de él.

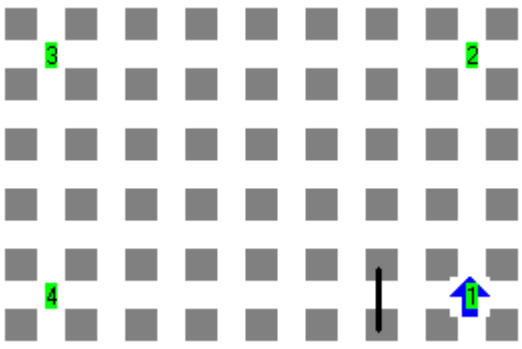
PROBLEMA

Dado el mapa y la posición de Karel, encuentra el lugar de reunión. Los números se representan con montones de beepers.

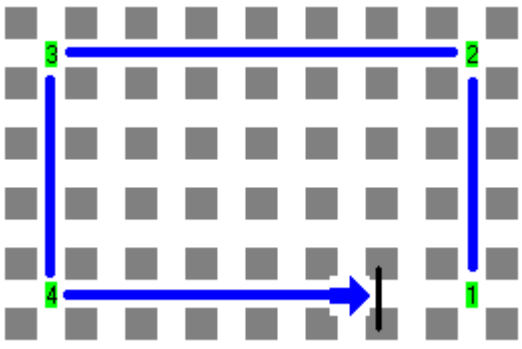
CONSIDERACIONES

- Ningún montón de beepers es mayor a 4.
- Desconoces la orientación inicial de Karel.
- Karel no tiene beepers en su mochila.
- No hay más paredes en el mundo aparte de la que indica el lugar de reunión.
- No importa la orientación final de Karel.

EJEMPLO



Estado inicial



Estado final