

## PUNTO MAS ALTO

## NIVEL 1

## HISTORIA

En tiempos de la independencia el gobernador de Guanajuato no quiso rendirse y le pidió a su ejército que buscara el mejor lugar para refugiarse y atacar a los insurgentes, el lugar elegido fue la Beeperlhóndiga, ya que era un edificio lleno de alimento y muy bien resguardado.

Ya estando en la Beeperlhóndiga se dieron cuenta que eran muchos los insurgentes que iban a atacarlos. Karel siendo un robot con una inteligencia superior, se le ocurrió que lo mejor sería atacarlos desde lo más alto ya que los disparos de los insurgentes no los alcanzarían hasta ese punto, pero las de su ejército sí.

Tu labor es programar a Karel para que encuentre el punto más alto de la Beeperlhóndiga y marcarlo con una bandera para que todos los demás soldados vayan para allá.

La Beeperlhóndiga está representada por columnas de paredes, y la bandera por un beeper.

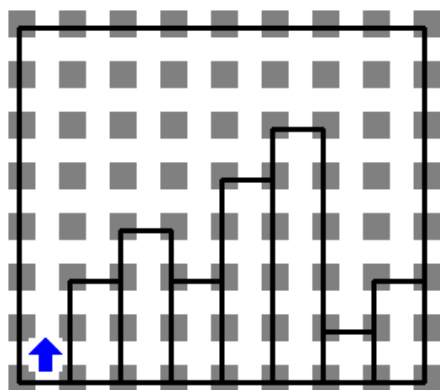
## PROBLEMA

Dado el mapa de la Beeperlhóndiga, Karel debe encontrar la columna más alta y poner un beeper sobre dicha columna.

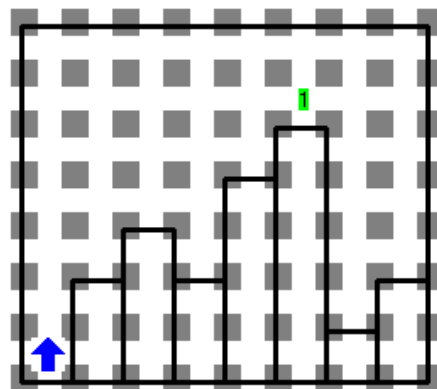
## CONSIDERACIONES

- Karel empieza en la columna de la izquierda volteando hacia el norte.
- Karel solo tiene un beeper en la mochila.
- Las columnas están dentro de un rectángulo.
- Las columnas nunca llegan hasta la pared de arriba.
- La columna más alta siempre es única.
- Karel no distingue entre el bien y el mal, solo obedece a quien lo programa.

## EJEMPLO



Estado inicial



Estado final



Guanajuato  
Gobierno  
del Estado

Contigo Vamos

Secretaría  
de Educación



Olimpiada de  
Informática del  
Estado de Guanajuato

PUNTO MAS ALTO

NIVEL 1