



KAREL ARMSTRONG

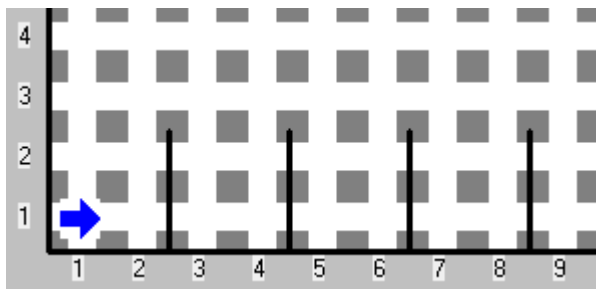
PROBLEMA

Debes indicarle a Karel Armstrong como correr la pista esquivando las paredes que se encuentran en el camino.

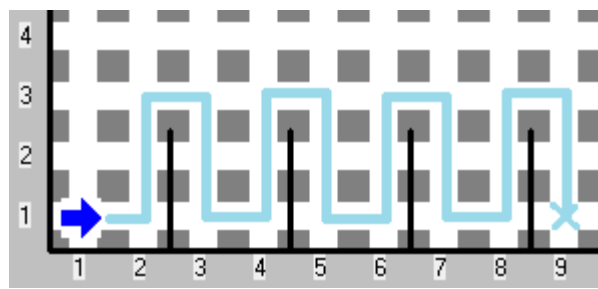
CONSIDERACIONES

- Karel empieza en la esquina (1,1) volteando hacia el norte.
- Tu carrera debe hacerse lo mas pegado al piso.
- Karel debe detenerse en la avenida 9 tal y como se muestra en la figura.
- No importa con que orientación termine Karel.

EJEMPLO



Estado inicial



Estado final