

01004 Karel-amón

Problema 3 del Examen Práctico de la VI OIEG

Historia

Karel por fin salió del peligroso laberinto de la feria. Y de frente tiene un entretenido juego de bloques. El juego consiste en acomodar los bloques de tal forma que logres alcanzar el premio que se encuentra en un estante muy alto.

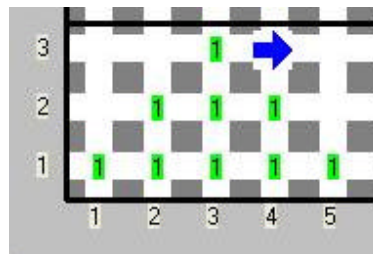
Karel a observado que la única manera de colocar los bloques, para que lleguen y sea seguro subir por ellos, es colocarlos en forma de pirámide.

Problema

Escribe un programa que coloque los bloques (beepers) en forma de pirámide.

Consideraciones

1. Karel se encuentra mirando al este sobre la primera calle y sobre esta calle debe estar la base de la pirámide.
2. Karel inicialmente cuenta con la cantidad exacta de beepers para construir una pirámide que llegue exactamente al techo.
3. El techo consiste en una barrera horizontal de paredes.
4. Karel tiene suficiente espacio para construirla a partir de su posición.
5. No importa la posición final ni orientación de Karel-amón.



Ejemplo para 9 beepers.