



## 01020 Corral

### Historia

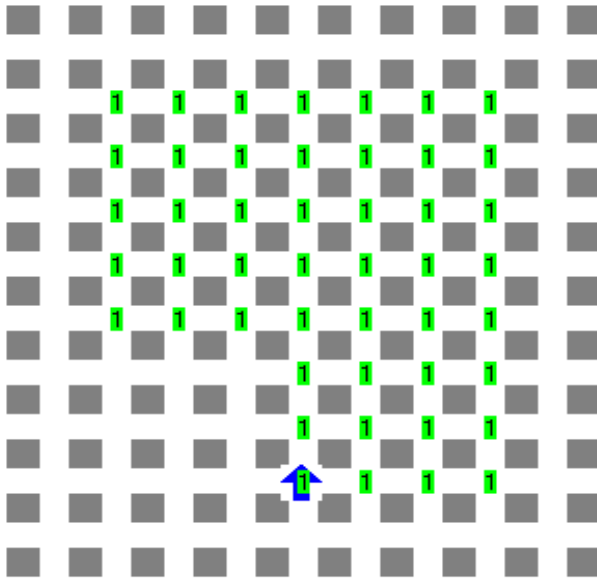
Luego de hacer la cosecha, Karel debe alimentar a los beepergochis y después volver a encerrarlos en su corral. Como todos sabemos, los beepergochis son extremadamente desmadrosos!, pero les da mucho sueño después de comer (el famoso “mal del puerco”), así que para Karel resulta mucho más sencillo construir un corral alrededor de los beepergochis mientras duermen que estar arriándolos a su corral cuando despierten.

### Problema

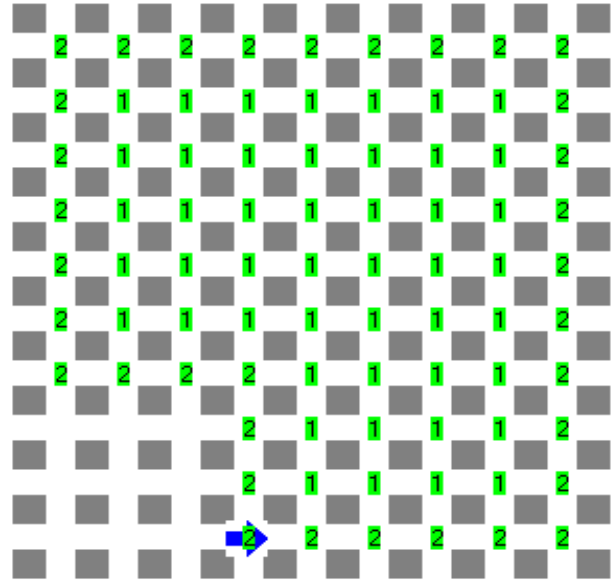
Karel debe construir un corral alrededor de los beepergochis. No debe haber espacios vacíos dentro del corral.

### Consideraciones

1. Karel comienza en la avenida más al oeste de la calle más al sur de la región donde se encuentran los beepergochis.
2. Karel debe construir el corral colocando **dos** beepers en **cada** espacio alrededor de los beepergochis (los beepergochis están representados por **un** beeper).
3. Uno de cada diez beepergochis muere diaramene por consumo de plantas pares, así que prefieren reunirse en grupos de nueve para comer.
4. Karel acaba su tarea cuando ha terminado la cerca.
5. No importa la posición final de Karel ni su orientación.
6. Al principio, Karel comienza con la cantidad exacta de beepers necesarios para construir la cerca.
7. En los casos de prueba, el contorno nunca se “traslapa” (ver imagen de “ejemplo de estado inicial NO válido”).



*Estado inicial válido*



*Estado Final*



*Estado inicial NO VÁLIDO*