



02009 Atínale al Beeper

Problema 4 del Primer Examen Práctico de la VI OIEG

Historia

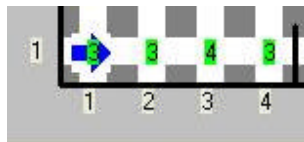
Para contentar a Gretel por haberse comido su helado, Karel ha decidido intentar ganar un peluche para su hermana en el juego “Atínale al beeper”. El juego consiste en escoger de entre fila de montones de beepers, el montón que tiene más beepers. Todos los montones tienen la misma cantidad de beepers excepto el que tiene el peluche que tiene exactamente uno más.

Problema

Escribe un programa que haga que Karel termine en la posición del montón que tiene el peluche (el montón de más beepers).

Consideraciones

1. Los montones estarán entre dos paredes sobre una misma calle.
2. Karel inicia sobre el primer montón mirando al resto de los montones.
3. Puedes recoger los beepers si quieres.
4. No importa la orientación del peluche ni de Karel.



Caso de ejemplo