



03007 Dragar

Prob. 2 del V Examen Selectivo de la V OIEG

Historia

Karel se encuentra en una isla detrás de uno de los tesoros que dejó el famoso pirata Kapitán Karel Sparrow. El Kapitan, como siempre, dejó una forma de encontrar el camino a su tesoro. Aprovechando que existían montones de beepers, Sparrow tomó los beepers y los colocó en montones, de tal modo que el camino al tesoro siempre está sobre un camino de montones de beepers que decrecen en tamaño.

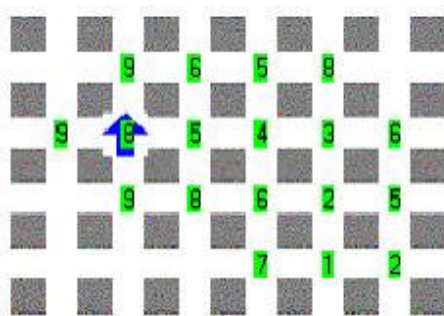
El camino que dejó el pirata está hecho de tal modo que; no hay cruces del camino al tesoro. Además, si equivocas el camino en un paso, estarás sobre una pila de beepers de mayor tamaño superior al montón de donde vienes. El tesoro se encuentra cuando llegas a una posición sin beepers.

Problema

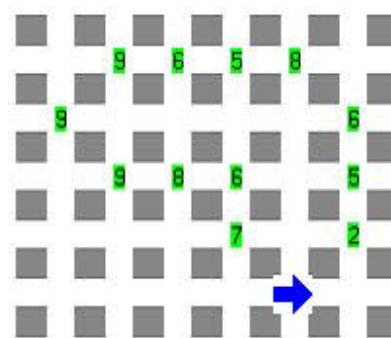
Escribe un programa que ayude a Karel a marcar el camino al tesoro. La forma de marcar el camino es eliminando los montones de beepers que están sobre el camino que conduce al tesoro.

Consideraciones

1. Karel está dando la espalda a un montón que no lleva al tesoro.
2. Karel no tiene beepers iniciales.
3. No hay paredes en el mundo.
4. No importa la posición ni orientación final de Karel.



Estado inicial de ejemplo.



Estado final del ejemplo