



### 03008 Beeper o Castigo

Problema 1 del Primer Examen Práctico de la VI OIEG

#### Historia

El Kapitán Karel Sparrow puso su atracción en la feria. Como en sus aventuras tuvo que sortear muchos peligros para conseguir los preciados beepers, ahora su atracción se trata de encontrar (como si fuera una isla con un tesoro) el lugar en el que está toda su riqueza. El juego consiste en llegar desde una posición inicial hasta donde las señales te lleven. Has logrado descifrar las señales del Kapitán, y ahora estás listo para encontrar el tesoro. Las señales constan de una cantidad de beepers (de uno a cuatro), y se detallan a continuación:

1 Beeper: te mueves dos veces hacia la dirección que estás mirando, giras hacia la derecha y te mueves una vez.

2 Beepers: das media vuelta y te mueves 4 veces, giras hacia la izquierda una vez y te mueves 7 veces.

3 Beepers: te mueves 3 veces hacia la dirección que estás mirando, giras a la derecha, te mueves 3 veces, giras a la derecha de nuevo, y te mueves 2 veces, luego de nuevo a la derecha y por último te mueves otras 2 veces.

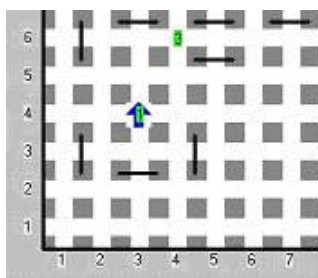
4 Beepers: giras hacia la izquierda, te mueve un paso, giras a la derecha, te mueves un paso y repites todo esto 5 veces.

#### Problema

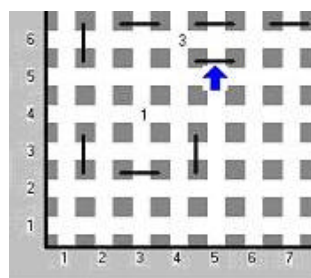
Escribe un programa que lleve a Karel hasta el primer lugar al que las señales te llevan y no hay beepers. Ahí se encuentra el tesoro.

#### Consideraciones

1. Es muy importante que sigas las instrucciones exactamente como se indican, de lo contrario podrías encontrarte con paredes y recibir el castigo.
2. No sabes si tienes o no beepers en tu Beeperbag
3. No conoces la cantidad de señales existentes



Estado inicial



Estado final