



03009 Karel y Gretel en la Feria

Problema 2 del Examen Práctico de la VI OIEG

Historia

Karel y su hermanita Gretel fueron a la feria, y a los dos hermanos se les ocurrió entrar al juego del laberinto. Primero entró Gretel, a quien se le ocurrió dejar un beeper a cada paso que daba al internarse en el laberinto para que Karel pudiera encontrarla.

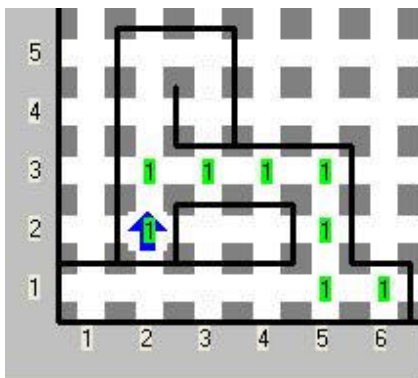
Al entrar Karel y encontrar los beepers, decidió buscarla siguiendo el camino de beepers que Gretel había dejado. (Por si alguien está preocupado por el paradero de Gretel, estén tranquilos, Gretel logró salir del laberinto y se fue a comprar un helado).

Problema

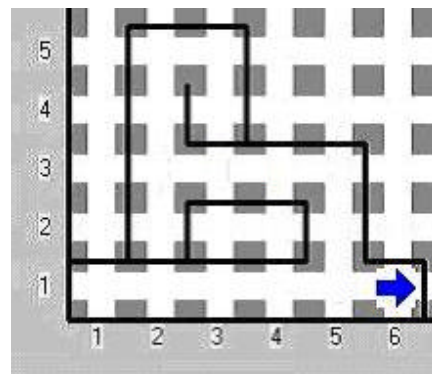
Karel debe terminar en el otro extremo del laberinto y haber recogido todos los beepers que lo conforman.

Consideraciones

1. El laberinto está formado por corredores que están hechos de paredes de un cuadro de ancho.
2. Cuando hay bifurcaciones, sólo uno de los caminos tiene beepers, y el que tiene beepers nunca se cruza consigo mismo.
3. Si se da un paso en una dirección equivocada, nunca habrá un beeper en esa posición.
4. No sabes el largo del camino.
5. Karel Inicia sobre el primer beeper del camino mirando a la dirección en la que continua el camino
6. Karel debe terminar en la misma posición del último beeper del camino.
7. No importa la orientación final de Karel ni de Gretel.



Estado inicial



Estado final