

Problema 1 - La Porra

Historia:

Karelman y su novia Karol están en el mundial de Sudáfrica, es el partido inaugural y Karel aprovecha un momento de juego aburrido para ir por algo de beber, al regresar a la fila del estadio donde estaba sentado se da cuenta esta desorientado y no sabe donde es su lugar, ayuda a karel a encontrar su asiento.

Problema:

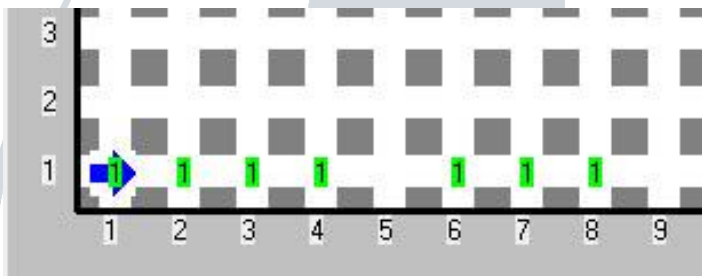
Karelman estará en el inicio de la fila y deberá buscar su asiento, como la fila está llena de personas (zumbadores tipo 1) karel encontrará su asiento cuando vea la primer posición vacía.

Condiciones:

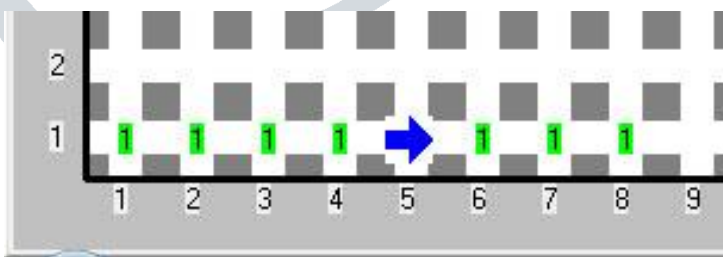
- Karelman inicia en la parte izquierda del mundo orientado al este
- Los espectadores están sentados uno seguido de otro
- Solo existe un lugar vacío en la fila
- Karelman deberá sentarse (apagarse) al llegar a su fila sin importar su orientación.

Ejemplo:

Entrada:



Salida:



Problema 2 - GOL

Historia:

La selección azteca tiene una crisis de porteros lo cual ha ocasionado que convoquen a Karelman (quien estaba en las gradas viendo el partido) como portero, y este quiere demostrar que no solo es bueno programando, sino también puede ser un deportista famoso, el día ha llegado y karelman entra a jugar en el minuto 85 con el marcador 2-2 ante el equipo sudafricano.

Claro que Karelman no es buen futbolista pero con tu ayuda podrás programarlo para que a pesar de ser portero, pueda tomar el balón, burlar a los contrario y meter gol.

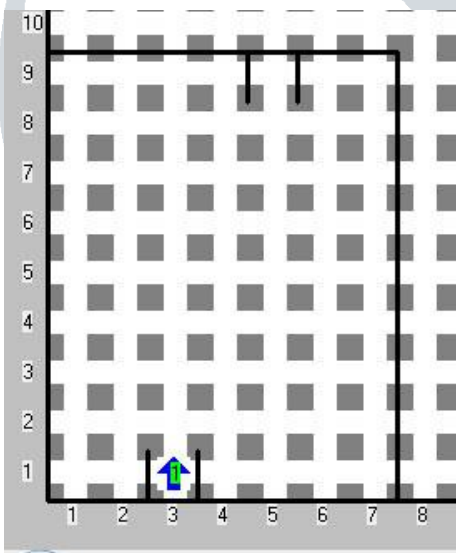
Problema:

Karelman acaba de detener un tiro libre y al ver que todos sus compañeros están marcados, decide conducir la pelota y lanzarse a buscar la gloria mundialista y anotar el gol de la victoria, y depositar el balón (zumbador) dentro de la portería rival.

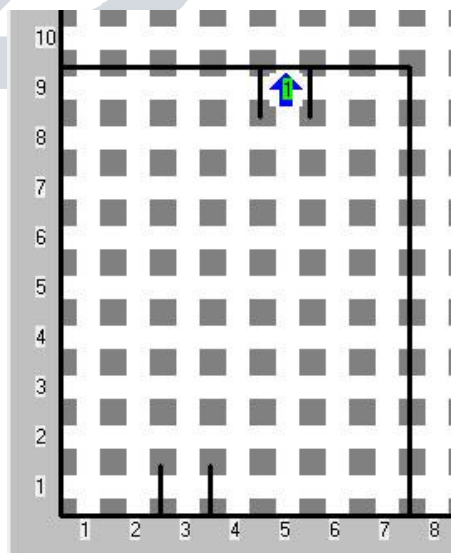
Consideraciones:

- La cancha siempre está en la misma posición (México al sur y Sudafrica al norte)
- Karelman inicia orientado al norte y dentro de su portería
- Karelman inicia sin zumbadores en la mochila y solo tiene uno en sus pies
- La portería de Sudafrica siempre es de 1 posición de ancha y no puede estar en la esquina
- Karelman no conoce bien las reglas por lo tanto su camino a la portería contraria puede ser de cualquier manera, lo importante es meter GOOOOOOOL, o sea dejar la pelota (zumbador) dentro de la portería contraria.

Entrada:



Salida:



Problema 3 – Sígueme



Historia:

El partido ha terminado y Karelman es levantado en hombros, después lo han llevado a la conferencia de prensa y enseguida una fiesta, él ha terminado súper cansado y al llegar al hotel no recuerda cuál es su habitación, afortunadamente Karol su novia es muy previsor y sabiendo Karelman es amante de los chocolates, le ha dejado unas pistas para que pueda llegar a su habitación en donde ella lo espera.

Problema:

Karelman está en la entrada del hotel y encuentra una cantidad de chocolates (zumbadores) él, los deberá tomar y avanzar al norte una posición por cada chocolate encontrado, si al terminárselos encuentra más en el piso deberá recogerlos y avanzar otra vez, cuando por fin se le acaben los chocolates y no encuentre más significa que ha llegado a habitación, para asegurarse que es su habitación en la columna de al lado esta Karol esperándolo (zumbador 2)

Consideraciones:

- Karelman inicia orientado al norte, en la primer posición
- Karelman no tiene zumbadores en la mochila
- Los únicos zumbadores que existen son los dejados por Karol

