

1-Salvando al Soldado Karel (salvando.txt)

por: Fernando Guzmán

HISTORIA

Karelman ha ido a visitar a sus papas, quienes se encuentran tristes pues el hermano gemelo de nuestro héroe tecnológico ha desaparecido en la guerra de Kirak. Se tienen datos que indican Bekerman está vivo pero preso en una cárcel clandestina. Ayuda a Karelman a viajar a Kirak y rescatar a su gemelo, para que sus papas estén contentos y la familia viva feliz.

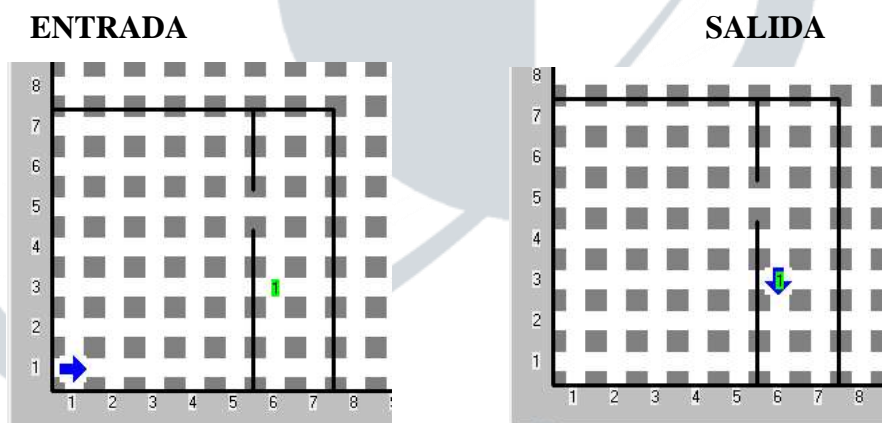
PROBLEMA

Karelman deberá ingresar al país en guerra por la única entrada que existe y localizar a su gemelo (zumbador) quien se encuentra pegado a la pared por la que se entra.

CONSIDERACIONES

- El mundo cuadrado/rectangular y delimitado por paredes.
- A Karelman no le dan miedo las aventuras.
- Karel inicia con en su casa orientado al este (posición 1,1).
- Kirak se encuentra dividido por una pared vertical que solo tiene 1 entrada.
- La entrada a Kirak no puede estar en la primera posición de abajo.
- Karelman termina su misión al encontrar a su gemelo y ahí apagarse.
- Las guerras son malas, cada país debe ser respetado.

EJEMPLO



2- Rio (rio.txt)

por: Fernando Guzmán

HISTORIA

El mundo está cambiando y los tecnohéroes están en extinción, Karelman se ha enterado que existen 2 super tecnohéroes en otras galaxias y decide ir a conocerlos y reunirlos para intercambiar ideas y preparar un plan que permita volver a poblar Omijalandia con más y mejores tecnohéroes, es tu misión ayudarle a Karelman a localizar a Bekerman y Karelinux.

PROBLEMA

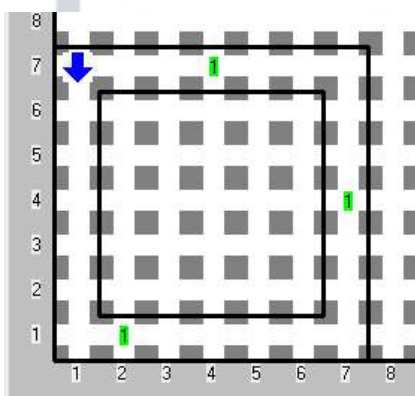
Karelman deberá recorrer el mundo en búsqueda de los 2 tecnohéroes (zumbadores) y reunirse con ellos.

CONSIDERACIONES

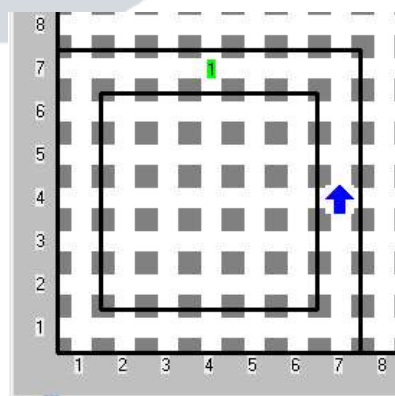
- El mundo es un circuito en forma cuadrada
- A Karelman le gusta la película de Rio.
- Karelman inicia en la esquina superior izquierda del circuito orientado al sur.
- El ancho del circuito es de 1 posición en todos sus lados.
- Luis es amigo de Karelman.
- Podría haber más “tecnohéroes” pero solo los 2 primeros son los “verdaderos”.
- Los tecnohéroes (tanto verdaderos como falsos) se representan con 1 zumbador.
- Karelman deberá recoger a los 2 primeros tecnohéroes que localice.
- Karelman deberá apagarse al encontrar al segundo tecnohéroe.

EJEMPLO

ENTRADA



SALIDA



3-Karel Photter 8 (photter.txt)

por: Fernando Guzmán

HISTORIA

Por fin la historia de Photter ha llegado a su fin, después de muchos millones ganados se terminó con este maleficio, y todo ha sido gracias a Karelman, quien sin tener varita mágica ha logrado hacer un encanto que mande a Photter al inframundo a hacerle compañía al conejo de Alicia, a el jocker, el chavo del 9, megacoco, Jimmy Pluton, Vart Simpson, Etilio, etc.

PROBLEMA

Karelman deberá localizar a Karel Potter y trasladarlo al inframundo colocándolo en el único casillero vacío que se encuentre entre zumbadores.

CONSIDERACIONES

- El mundo es cuadrado/rectángulo de tamaño variable pero siempre delimitado por paredes.
- A Karelman no le gustan las películas de magos.
- Karel inicia con en la esquina superior izquierda del circuito orientado al este.
- El inframundo está dividido del mundo por un piso que tiene solo una entrada.
- Los otros personajes (zumbadores) siempre están en la posición más baja del inframundo.
- Siempre hay un solo lugar vacío en inframundo que es donde debes colocar a Photter.
- La entrada al inframundo puede están en cualquier posición.
- Photter siempre está en la misma fila donde inicia Karelman.
- Karelman deberá regresar de inmediato a su posición original y apagarse (no importa orientación final).

EJEMPLO

