

## Escape

Karel ha sido secuestrado y dejado a un mundo extraño. Vagando en busca de respuestas, se encontró con un misterioso señor de nombre Key.

El señor le dijo que para poder dejar ese lugar debería de buscar todas las llaves Locks que se encuentran repartidas entre las casas del mundo y llevar la Lock con el valor más grande al señor Key para que éste le abra un portal de regreso a su mundo.

Ayuda a Karel a poder salir de ese mundo, y recuerda que si le llevas otra llave Lock al señor Key que no sea la del valor más grande, ésta no tendrá la energía suficiente para crear el portal y Karel quedará varado por el resto de su vida ese mundo solitario.

### Problema

El problema consiste en encontrar la llave más grande y llevarla al punto de partida, allí es donde se encuentra el señor Key. Las llaves se encuentran representadas por montones de zumbadores que simbolizan la energía que contiene cada una.

### Consideraciones

- En mundo donde karel se encuentra está limitado por paredes formando un rectángulo.
- Karel inicia en cualquier parte del mundo.
- Todas las casas son cuadradas y con dimensiones 1x1.
- Las casas sólo tienen una entrada y misteriosamente no hay nadie en ellas.
- Solo importa la posición final de Karel y el número de zumbadores en la misma.
- Karel desconfía un poco de las palabras del señor Key.
- Las llaves Lock tiene por lo menos una energía de 2 Arcadas.
- Karel se siente muy solo y el señor Key lo mira de forma muy extraña.
- Karel inicia fuera de cualquier casa.
- Karel tiene infinitos zumbadores en la mochila.
- No hay otros zumbadores en el mundo aparte de las llaves.

