

Estambre

Karel y robocharro han construido sus propias bases secretas en los arboles de sus respectivas casas. Aunque no son ni tan secretas, porque se ven desde lejos. Como sus papás no los dejan estar tan tarde en la calle pero les encanta platicar todo el día, han decidido colocar una línea telefónica entre sus casas. Para ello cada quien fue a buscar a su casa cualquier cosa que les fuera útil, pero robocharro solo encontró unas latas y Karel una bola de estambre, perfectos para montar un teléfono. El gran problema ahora es que el hilo debe estar lo más tenso posible para tener un mejor funcionamiento. Ayuda a Karel a colocar el hilo entre ambas bases secretas de modo que no sobre nada de hilo.

Entrada

El mundo de Karel es un mapa irregular que solamente tiene 2 casillas con 3 de sus 4 frentes bloqueados, una de ellas será en la cual inicia Karel, mientras que la otra será la base de robocharro. El estambre es representado por varios zumbadores en la mochila de Karel..

Salida

Karel debe colocar el estambre completo y lo mas tenso posible, de modo que sólo haya un zumbador en cada casilla por la que pasa, desde su base y hasta la de robocharro. No habrán mas zumbadores en el mapa.

Evaluación

Solo se evaluarán los zumbadores en el mapa. Se asegura que siempre habrá un acomodo único del estambre.