

### **Función.**

Un día Karel estaba aburrido en su clase de cálculo pues ya había acabado de graficar las funciones que su profesor puso y tenía que esperar a que sus compañeros terminaran.

Como Karel no podía sacar su celular o algo con qué entretenerse se quedó viendo la libreta donde graficó y pensó si su gráfica podría ser un palíndromo, pero luego pensó que eso era muy fácil saberlo, así que decidió ponerle un poco más de complejidad y ahora buscaba ver si era un palíndromo inverso.

Dado un segmento de función se considerará palíndromo inverso si para llegar del punto final ( B ) al punto de partida( A ) se tienen que seguir exactamente los pasos inversos que se toman para ir de A hacia B, es decir si en el camino de A hacia B la gráfica sube , entonces en el punto equivalente del camino de B hacia A la gráfica baja.

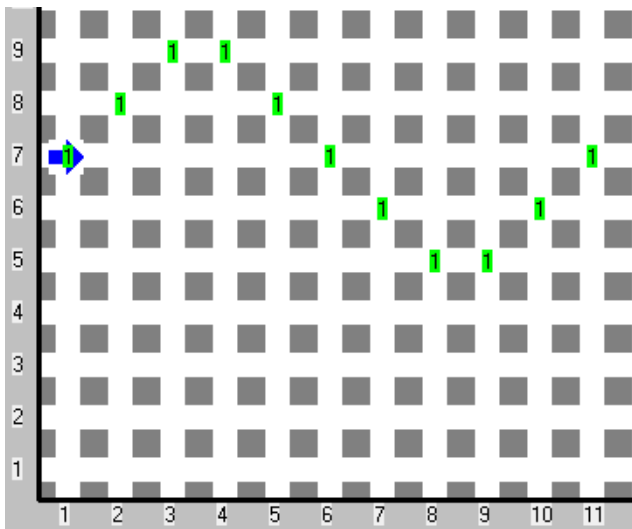
### **Problema.**

Dada una gráfica formada por zumbadores que inicia en algún lugar de la columna 1, Karel inicia sobre ella. Tu tarea es colocar a Karel en la casilla 1,1 viendo al norte si la gráfica fue un palíndromo, en caso contrario debe terminar orientado hacia el sur.

### **Consideraciones.**

- Karel inicia sobre la gráfica de la función orientado al este.
- Karel tiene infinitos zumbadores en la mochila.
- No hay paredes que interfiera en el camino, ni paredes que lo rodeen.
- No importa el estado final del mundo, sólo importa la posición y orientación final de karel.
- Karel se quedó dormido y tú terminaste resolviendo el problema.

### **Ejemplo.**



**Entrada.**

**Salida.**

