

Kartas

Karel tiene un juego de cartas numeradas de 1 a N y por andar haciendo trucos de magia complicados se le han caído todas y se revolviaron. Por si fuera poco, también se ha extraviado una y debe volver a hacerla (tomará un joker y le pondrá el número con plumón).

Ayuda a karel a descubrir que carta es la que se ha perdido.

Entrada

karel iniciará orientado al este pegado a la pared mas al sur, parado sobre un montón de zumbadores. En las siguientes $N-2$ casillas habrán montones de zumbadores indicando la carta que se encuentra ahí. La última casilla no tendrá zumbadores y estará pegada al muro mas a la derecha. La distancia entre los muros determinara N y solo hará falta una sola carta. Karel tendra infinitos zumbadores en la mochila.

Salida

Karel deberá indicar el numero de la carta extraviada sobre la casilla que no tenia zumbadores originalmente. Solo se evaluara dicha cantidad, por lo que no importa si dejas mas zumbadores en el mapa ni la posición u orientación final de karel.

Restricciones

Para el 50% de los casos, karel podrá utilizar como máximo N veces la instrucción avanza, es decir, karel no podra avanzar mas de n veces para que el caso sea válido.

Ejemplo