

ILEGAL

Archivo:illegal.txt

Descripción

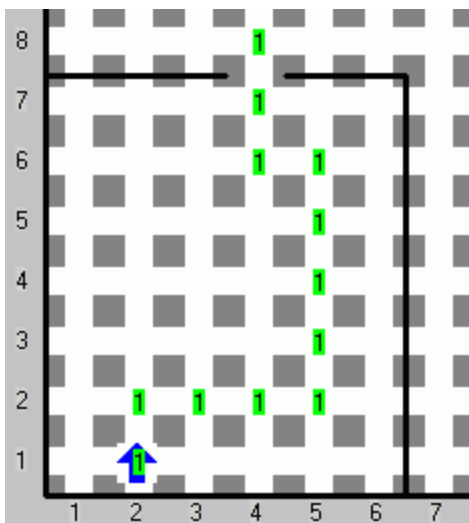
Karel y Karola han pagado a un “pollero” para que les ayude a cruzar la frontera, El traficante le ha dejado a Karel y Karola una serie de marcas(zumbadores) que permiten cruzar la línea fronteriza sin ser detenidos, permitiendo a Karel llegar a EU.

Problema

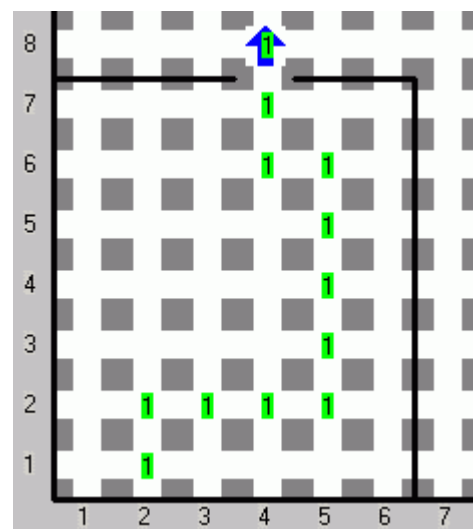
Ayuda a Karel a seguir la línea formada por zumbadores para así atravesar la frontera y llegar a los EU.

Consideraciones

- Karel inicia al principio del camino (sobre un zumbador).
- Las marcas pueden estar hacia el norte, sur, oeste o este de la última pista (no en diagonal)
- El camino de marcas no se puede cruzar el mismo.
- El ancho por donde pasará Karel y Karola la frontera es de tamaño indeterminado.
- El Camino siempre permitira que se pase la frontera.
- Karel y Karola pueden o no recoger las marcas durante su travesía.
- Karel debiera terminar su travesía sobre la última marca sin importar su orientación.



Mundo de ejemplo



Solución al caso de ejemplo

EXPLOSION

Archivo: *explosion.txt*

Descripción

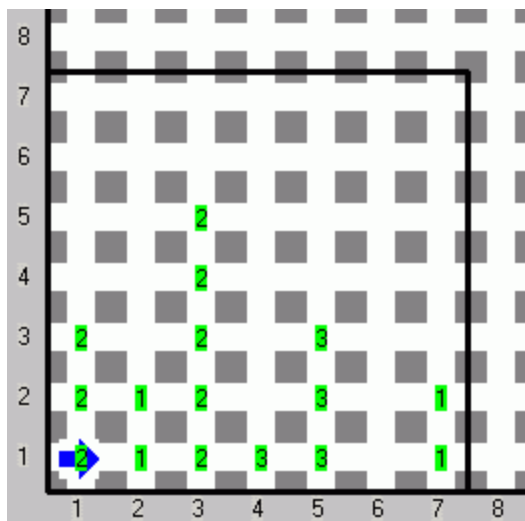
Karel esta ya en EU y esta trabajando en una constructora, le han dado su primer mision, tirar el edificio mas alto de la ciudad, karel ha tomado su maleta de explosivos y tiene lista la carga, manos a la obra.

Problema

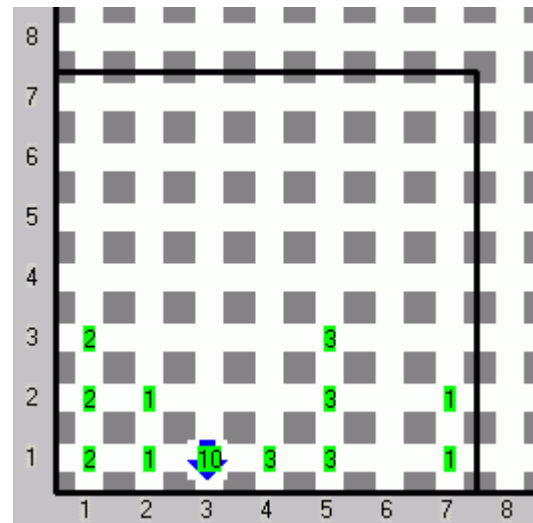
Escribe un programa para que Karel pueda localizar el edificio mas alto y derribarlo, dejando unicamente los escombros, logrando con esto realizar satisfactoriamente su trabajo. La ciudad esta delimitado por paredes a los 4 lados y cada edificio esta representado con una secuencia de zumbadores que le da su altura.

Consideraciones

- La ciudad no siempre está totalmente llena de edificios(zumbadores).
- Los edificios son de tamaño uno, dos o tres.
- La ciudad esta totalmente rodeada de paredes pero no hay paredes dentro de ella.
- Desconoces las dimensiones de la ciudad.
- No importa la posición ni orientación final de Karel.



Mundo de ejemplo



Solución al mundo de ejemplo

Escondete

Archivo: *escondete.txt*

Descripción

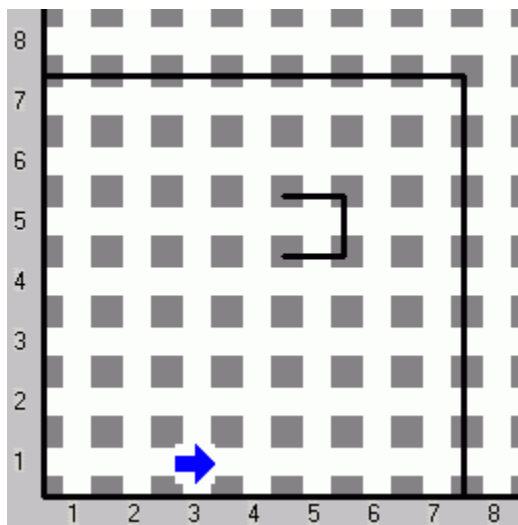
Karel ha recibido una llamada de su mama donde le informa que Mando su viejo amigo viajara a EU para buscarlo y arreglar sus diferencias, karel esta asustado y esta buscando un buen escondite.

Problema

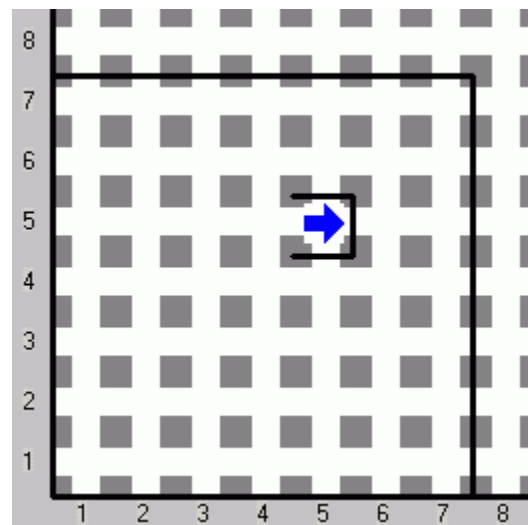
Debes escribir un programa que ayude a Karel a localizar el escondite donde se ocultara temporalmente el cual esta delimitado por 3 paredes dentro del mundo

Consideraciones

- El escondite podra estar orientado hacia cualquier lugar.
- El escondite tendrá solo un acceso.
- Inicialmente Karel siempre tendrá 500 zumbadores en su mochila.
- Karel inicia en algun lugar dentro del mundo.



Mundo de ejemplo



Solución al mundo de ejemplo