

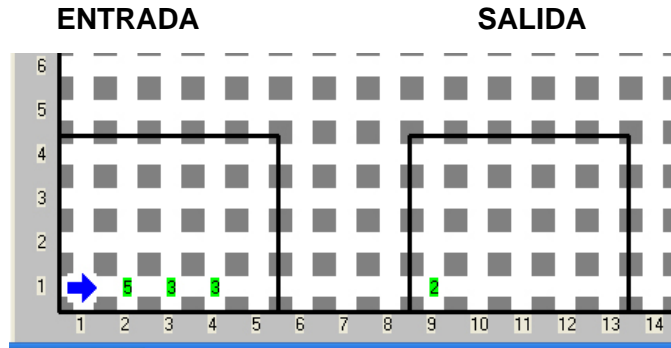
Moduleando

DESCRIPCION

Karel se quiere convertir en matemático y a pesar de no tener muchas habilidades es bien “mañoso” y ha decidido hacer operaciones avanzadas, ¿crees que pueda?, si en OMIJAL todo se puede, así que suerte.

PROBLEMA

Ayuda a KarelMate a realizar la suma 2 montones de Zumbadores y al total de esta suma dividirla por el tercer montón de zumbadores para obtener el modulus (residuo de la división)



CONSIDERACIONES

- * Tu programa será evaluado con 5 distintos casos de prueba.
- * Karel inicia en la parte inferior izquierda viendo hacia el este
- * karel deberá sumar los 2 montones de zumbadores que tiene enfrente y dividirlos por el tercer montón, para con esto obtener su modulus
- * El resultado se deberá colocar en la posición inferior izquierda del rectángulo

NOTA: Guarda tu programa en el lugar que se te indique con el siguiente nombre **moduleando.txt** ya que será el único archivo que se te tomara en cuenta para este problema.

Salte si puedes

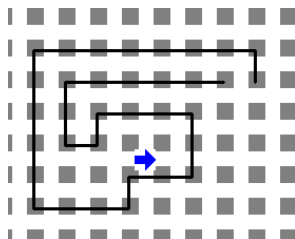
DESCRIPCION

KarelOMI esta de vacaciones y se fue al D.F., le recomendaron visitar un mercado (TEPITO), el cual es muy bonito y grande, pero tiene un problema solo tiene una salida y esta muy escondida, KarelOMI esta PERDIDO!! Y necesita de tu GPS para salir del mercado

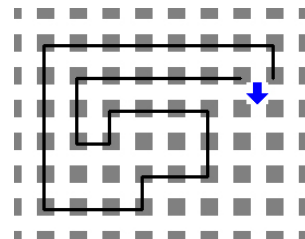
PROBLEMA

Escribe un programa para que KarelOMI localice la salida del mercado y se pare en la puerta.

ENTRADA



SALIDA



CONSIDERACIONES

- * Tu programa será evaluado con 5 distintos casos de prueba.
- * Karel inicia en algún lugar dentro del laberinto junto a alguna pared
- * Solo existe 1 puerta
- * El mercado es del diseño mas extraño
- * Karel deberá apagarse al encontrar la salida
- * No importa la orientación final de Karel.

NOTA: Guarda tu programa en el lugar que se te indique con el siguiente nombre **salte.txt** ya que será el único archivo que se te tomara en cuenta para este problema.

RiO

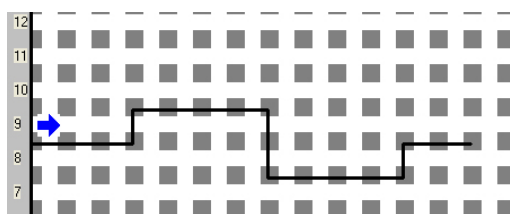
DESCRIPCION

Karel y sus amigos están de día de campo y se han topado con un río, lo quieren atravesar pero no sabe nadar, en el río se encuentra una sogá que lo atraviesa, y karel como el mas animado ha decidido ser el primero en atravesarlo, al hacerlo nota que la sogá es un tanto alambrica y resbalosa, por lo que decide que al encontrar cada doblez de la cuerda dejara un nudo (zumbador) que sirva de guía a sus compañeros que vienen detrás para así facilitarles el camino y evitar se resbalen.

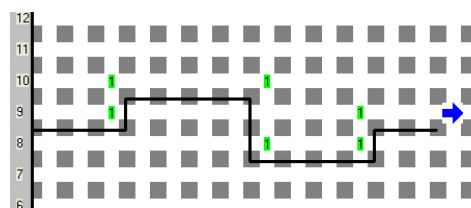
PROBLEMA

Debes escribir un programa que ayude a Karel a pasar del otro lado del río y que deje en cada doblez un nudo.

ENTRADA



SALIDA



CONSIDERACIONES

- * Karel arranca al inicio de la cuerda orientado hacia el este
- * Los dobleces pueden ser hacia cualquier lugar.
- * La calificación máxima es 10, la mínima 1
- * Inicialmente Karel tendrá 100 zumbadores en su mochila los cuales alcanzan perfectamente para poner los nudos
- * Los nudos serán montones de 1 zumbador

NOTA: Guarda tu programa en el lugar que se te indique con el siguiente nombre **rio.txt** ya que será el único archivo que se te tomara en cuenta para este problema.