

KarelCop y los Gallos Blancos

Descripción

A Karel como buen Queretano apoya a los Gallos Blancos, cansado de tantos disturbios dentro del estadio Corregidora, ha decidido ser parte del cuerpo de seguridad.

Karel debe revisar el estadio entre toda la gente (distinguidos ser 3 zumbadores), en busca de pandilleros (representado por 2 zumbadores). Karel desconoce las medidas del estadio, pero siempre será rectangular o cuadrado, en la parte central del estadio se encuentra el campo de juego.

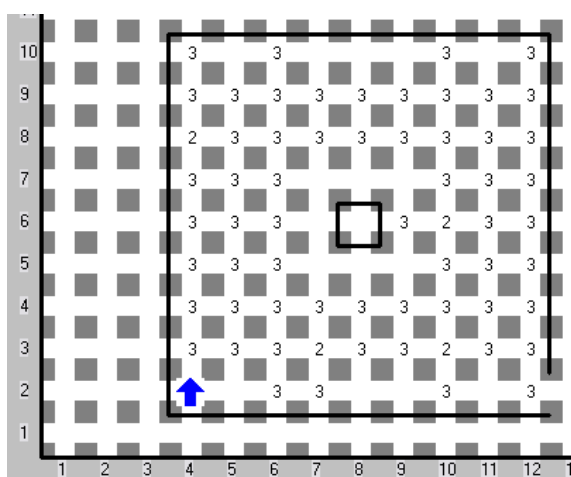
Problema

Deberás escribir un programa que le permita a Karel recorrer todo el estadio en busca de los pandilleros (reconocidos por 2 zumbadores) rodearlos con 1 zumbador en todas las direcciones (norte-sur-este-oeste) para que no puedan escapar y lograr la tranquilidad en el estadio.

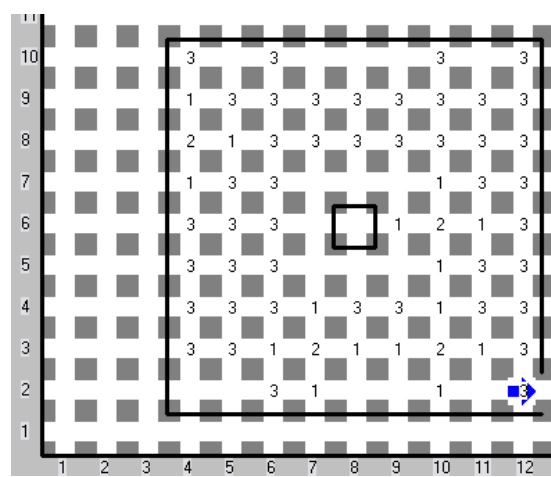
Consideraciones

- Karel puede iniciar en cualquier parte del estadio.
- Karel lleva una cantidad infinita de zumbadores en su mochila.
- El campo de juego siempre será de 1x1.
- Aparte del campo de juego, no existen paredes internas dentro del estadio.
- El estadio con respecto del campo de juego siempre tendrá como mínimo 1 calle de distancia entre ambos.
- Existe una salida del estadio en la parte inferior derecha.
- El estadio no esta lleno por completo.
- Karel puede o no llevarse los zumbadores representados por 3.
- No importa la orientación final de Karel.
- Karel rodeara a los pandilleros en todas las direcciones representado con 1 zumbador

Ejemplo



Mundo de ejemplo



Solución al mundo de ejemplo