

## Karel Returns

### Descripción

Karel después de unas largas vacaciones ha vuelto a la escuela, y como todo buen estudiante realiza sus prácticas de informática dentro del Laboratorio de cómputo. Sin embargo han reacomodado las Computadoras del centro de cómputo; Karel deberá recorrer el laboratorio y encontrar su PC reconocida tener 3 zumbadores.

### Problema

Ayuda a Karel a encontrar la computadora que le corresponde dentro del laboratorio de computo, y se reconoce por que esta indicada con 3 zumbadores

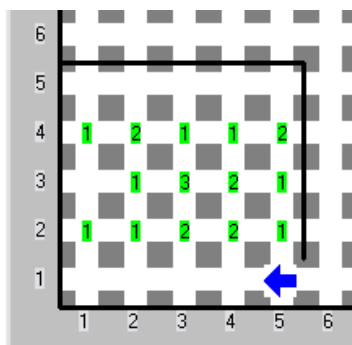
El Laboratorio de cómputo tiene forma rectangular o cuadrada, pero con dimensiones desconocidas.

El laboratorio cuenta con una entrada en la esquina inferior derecha.

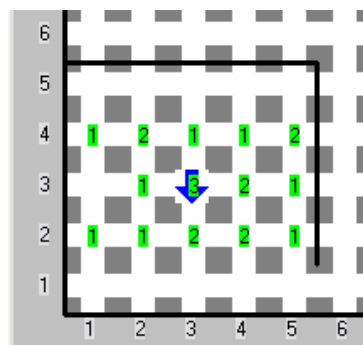
Las computadoras se encuentran por todo el laboratorio.

### Consideraciones

- Karel inicia en la entrada del Laboratorio orientado hacia el oeste.
- En el laboratorio no existen paredes internas.
- Las PC se reconocen con 1 , 2 o 3 zumbadores.
- Karel no lleva zumbadores en la mochila.
- No importa la orientación, ni posición final de karel.
- Para obtener los puntos de este problema basta con que Karel se apague encontrando la computadora reconocida con 3 zumbadores.



Mundo de ejemplo



Solución al mundo de ejemplo