

Zumbador por Zumbador

DESCRIPCION

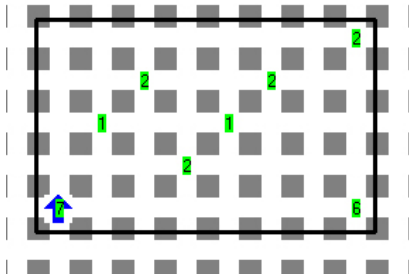
Karelandia ha tenido unas elecciones para reina de la primavera, pero han quedado dudas sobre el conteo, ambas candidatas a reina de Karelandia (Diana y Elba) han pedido una revisión ya que sospechan que hubo votos "perdidos".

PROBLEMA

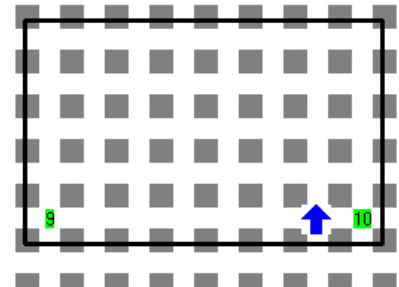
Ayuda a KarellIFE a localizar votos (zumbadores) perdidos y dárselos a la candidata correcta.

Los votos 1 son de Diana (esquina inferior izquierda), los Votos 2 son de Elba (esquina inferior derecha)

ENTRADA



SALIDA



CONSIDERACIONES

- * Tu programa será evaluado con 5 distintos casos de prueba.
- * Karel inicia en la parte inferior izquierda, donde están los votos de Diana.
- * Los votos perdidos (1) son de Diana, los (2) de Elba
- * No hay votos perdidos en la primera línea.
- * El mundo esta delimitado por paredes.
- * Los votos (1 ó 2) valen lo mismo por lo que si encuentras votos de Elba (2) solo deberás agregarle 1 a su votación.

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

CUIDANDOTE

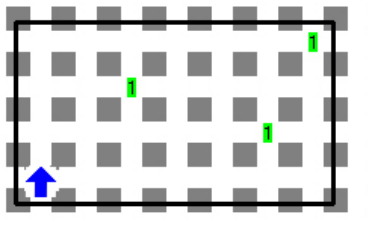
DESCRIPCION

La pasada elección para reina de la primavera en Karelandia ha terminado en conflicto, por lo que KarellIFE ha decidido tomar cartas en el asunto y resguardar los monumentos de la ciudad.

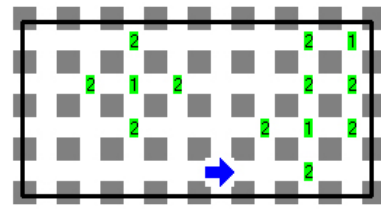
PROBLEMA

Escribe un programa para que KarellIFE localice los monumentos históricos de Karelandia y les asigne una valla de seguridad (zumbadores) alrededor de ellos. La ciudad esta delimitado por paredes a los 4 lados y cada monumento esta representado con un 1.

ENTRADA



SALIDA



CONSIDERACIONES

- * Tu programa será evaluado con 5 distintos casos de prueba.
- * Karel inicia en la posición inferior izquierda viendo hacia el norte.
- * Los Monumentos están marcados con zumbadores 1
- * La valla estará formada con montones de 2 zumbadores y se deberá colocar en los 4 puntos cardinales del monumento (norte, sur, este, oeste), siempre y cuando no haya un monumento, una pared o una valla que lo impida.
- * Karel inicia con 100 zumbadores en la mochila, los que siempre son suficientes para la protección de los monumentos.
- * Desconoces las dimensiones de la ciudad.
- * No importa la posición ni orientación final de Karel.

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

PROMEDIANDO

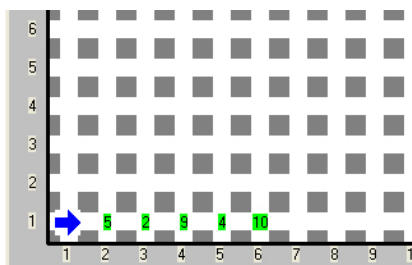
DESCRIPCION

Karel ha recibido su boleta de calificaciones, pero el sistema no le dio su promedio, mientras sus compañeros están buscando una calculadora, Karel esta pensando como sacar el promedio sin necesidad de ella.

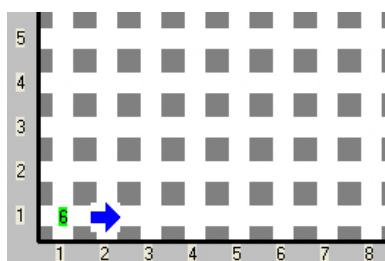
PROBLEMA

Debes escribir un programa que ayude a Karel a sacar el promedio de sus calificaciones teniendo las calificaciones individuales

ENTRADA



SALIDA



CONSIDERACIONES

- * Karel inicia en la posición 1,1 viendo hacia sus calificaciones (este)
- * Las calificaciones (montones de zumbadores) están en la línea 1 seguidas una de la otra y no sabemos cuantas son.
- * La calificación máxima es 10, la mínima 1
- * Inicialmente Karel siempre tendrá 10,000 zumbadores en su mochila.
- * Karel deberá dejar en la posición 1,1 la calificación promedio (sin decimales)
- * Si por ejemplo la calificación promedio es 6.9, se deben colocar 6 zumbadores (No se hace redondeo)

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