

Problema 2  
**Robo de la Kiokonda**

El maloso Karel robará la famosa pintura realizada por Karel da Vinci, la Kioconda. Para realizar el robo debe conocer la forma de llegar a la pintura, a partir de la entrada del museo.



**Problema**

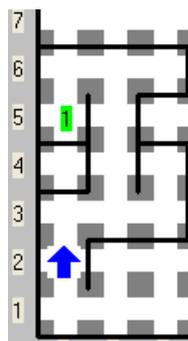
Indicar el camino para llegar, desde la posición inicial Karel hasta la Kiokonda.

Karel de Vitruvio

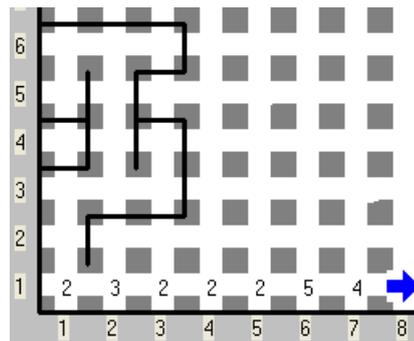
(Otra importante obre de Karel da Vinci)

**Consideraciones**

- 1) Karel estará en un inicio en el renglón 2 columna 1, orientado al norte y siempre habrá una pared a su derecha, no estará sobre el zumbador.
- 2) Karel tiene una infinidad de zumbadores en la mochila.
- 3) La pintura estará marcada con un zumbador y será el único en el mundo.
- 4) Siempre habrá un camino hacia la pintura y será único.
- 5) En el renglón 1, comenzando en la columna 1, deberás poner la forma de llegar a la pintura a partir de la entrada del museo de la siguiente forma:
  - a) Poner 2 zumbadores para ir al norte.
  - b) Poner 3 zumbadores para ir al este.
  - c) Poner 4 zumbadores para ir al sur.
  - d) Poner 5 zumbadores para ir al oeste.
- 6) En el renglón 1 no habrá muros.



Ejemplo de Entrada



Ejemplo de Salida