

XI BXComp

11º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2021

1ª Etapa - Desafio 4 1 Ponto

Passeio na Nabucodonosor

Depois que você descobriu toda a verdade sobre o que é a Matrix e como tudo o que você viveu não existia, a tripulação decidiu te levar para conhecer o que sobrou do mundo onde todos vivem. Durante o passeio dentro da nave Nabucodonosor, a tripulação percebe que está em uma área de patrulha de lulas sentinelas e resolve se esconder no antigo sistema de esgotos da civilização, que foi dizimada pelas máquinas. Você e a equipe percebem que há duas das lulas procurando por inimigos e desligam todas as fontes de energia da nave, deixando apenas o PEM (Pulso Eletromagnético), que é a única arma que vocês tem a bordo, ativado.

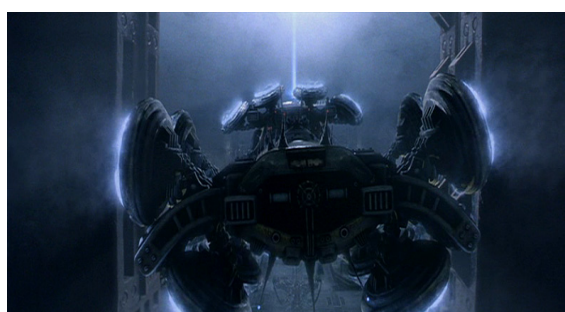


Figure 1: Nabucodonosor

Tarefa

Para se esconderem das lulas sentinelas, vocês precisam evitar ficar diretamente visíveis para elas. A Nabucodonosor se encontra na posição (3,3) da área de tubulações e, com as lulas patrulhando nas margens da área, vocês precisam impedir o flagra caso as lulas estejam em posições próximas de uma abertura de tubulação (representados por sinais de advertência ao lado), indicando se a nave deve se movimentar de forma horizontal ou vertical para evitar ser notada. Se ocorrer situações em que a nave foi vista por pelo menos uma das lulas ou que a nave corra o risco de ser vista pelas duas lulas por pontos onde não há chance de se esconder, a tripulação será forçada a usar o PEM.

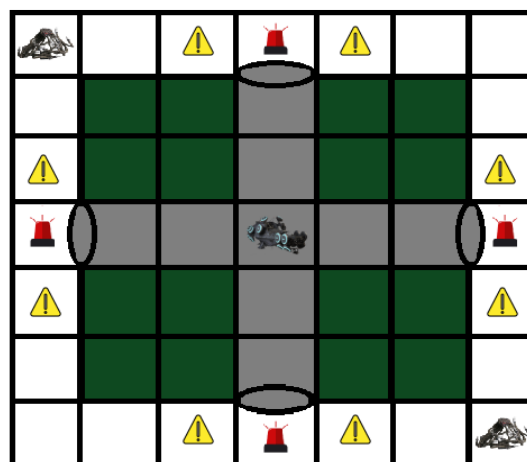


Figure 2: Vista aérea dos antigos esgotos. Lulas nas proximidades a 0,0 e 6,6

Entrada

A entrada será composta de um inteiro N que consiste nos N casos de teste. Cada caso deve ter em cada linha uma frase que indica as posições das lulas sentinelas. A posição da Nabucodonosor para cada linha de teste é a mesma, (3,3), ou seja, no marco zero das tubulações. A posição das lulas segue o mesmo padrão da nave, sendo o primeiro número para a posição vertical e o segundo para a posição horizontal.

Saída

A saída mostrará a ação a ser tomada, de acordo com a posição das lulas. Se a localização da nave no marco zero das tubulações estiver comprometida (áreas de advertência), a mensagem deve mostrar a orientação a ser seguida para se esconder preventivamente. Se a nave estiver sendo vista por ao menos uma lula, ou estiver em situação de impossibilidade de escapar, a mensagem deve orientar a usar o PEM.

Exemplo de Entrada

```
9
0,0 6,6
0,1 5,6
0,2 4,6
0,3 3,6
0,4 2,6
0,5 1,6
0,6 0,6
0,0 0,4
2,0 6,6
```

Exemplo de Saída

```
Barra limpa, timeee
Barra limpa, timeee
A casa caiu, Cleitinho! Soca PEM neles!
A casa caiu, Cleitinho! Soca PEM neles!
A casa caiu, Cleitinho! Soca PEM neles!
Barra limpa, timeee
Barra limpa, timeee
Toca para horizontal, Tank.
Toca para vertical, Tank.
```