Érase una vez Pinocho, que como dice la famosa canción, se fue a pescar al rio Guadalquivir.

Resulta que había una gran competición de pesca con grandes premios para los ganadores. Por ello, Pinocho se ha preparado a conciencia. ¡No le falta ni un detalle!.

Cuando llega al rio, se encuentra un cartel que indica lo siguiente:

En el rio nos podemos encontrar agua, piedra , peces y pirañas. Siempre que tiras la caña vas a conseguir algo de lo especificado, ya que la caña es de alta calidad, creada por Gepeto, su padre.

Pinocho, tendrá que introducirse en el rio ( esto estará simulado mediante un tablero o matriz cuyas celdas contendrán un valor de entre 0 a 2 . Cuyo valor significará lo siguiente:

-0: piraña -> Pierde una vida.

-1:Agua

-2-Piedra-> Se cae un pez.

-3-pez-> Se pesca un pez.

Para conseguir salir del agua, pinocho lo deberá hacer por la última casilla del tablero y deberá contener al menos 5 peces. Así mismo, el máximo de saltos, antes de ahogarse es de 18. Si no sale después de estos, el personaje de ahogará en el rio.

A la misma vez, Pepito grillo, quiere también probar suerte. Por lo que una vez que Pinocho comience a sumergirse en el agua, Pepito grillo hará lo mismo, buscando ganar el campeonato.

Desarrolla una aplicación por línea de comandos que implemente y resuelva los requisitos anteriormente indicados.

Al final del juego, se deberá mostrar el camino recorrido por cada personaje, el número de peces conseguido y el ganador de la competición.

Puedes añadirle más personajes del cuento.