

Son las 2 de la mañana en Stardew Valley

En este juego el jugador toma el rol de un personaje que se encuentra atrapado en un trabajo de oficina y recibe la granja en ruinas que era de su abuelo a la cual se muda. La granja se encuentra ubicada en un lugar llamado Pueblo Pelicano.

El jugador controla las acciones del personaje, utilizando energía al realizar acciones como regar los cultivos o minar, entre muchos otros. El tiempo y la energía utilizada para realizar las acciones dependen del nivel que el personaje cuente en dichas actividades, las cuales aumentan con el tiempo al repetir la tarea una y otra vez. La mayoría de las actividades (como cultivar o pescar) consumen energía.

El jugador debe tener cuidado con que la barra de energía o salud no lleguen a 0, pues será transportado a su casa o al hospital del pueblo, y en algunas ocasiones puede perder dinero u objetos. Esto también ocurre si el personaje se mantiene despierto hasta después de las 2 a. m. en el reloj interno del juego.

El tiempo en Stardew Valley es de 0,7 segundos reales por minuto de juego. Eso significa que una hora del juego son unos 42 segundos de la vida real.

Entrada

Primero vendrán 2 números F y C, donde F son el número de filas y C el número de columnas, después vendrán F x C caracteres que pueden ser los siguientes:

- J: indica el jugador
- G: indica la granja
- *: indica suelo vacío por el que puede pasar el jugador y gasta 0,7 segundos reales (1 minuto de juego)
- #: indica obstáculo (como un árbol o piedra) que debe eliminar para poder pasar y gasta inicialmente 0,7 segundos reales (1 minuto de juego) y 1 energía, aunque estos valores incrementarán con cada obstáculo que elimine (?)

Luego vendrán 2 números T y E, donde T son los segundos reales que le queda y E es la energía que tiene el jugador.

Finalmente, recibe por entrada una línea con caracteres con la ruta que sigue el jugador, cada carácter indica un movimiento del jugador:

- T (arriba)
- D (abajo)
- L (izquierda)
- R (derecha)

(?) Cada vez que el jugador destruye un obstáculo, el tiempo a restar aumenta +0,7 segundos reales (+1 minuto del juego) y la energía a restar aumenta +1 energía.

Sortida

- Si en el caso propuesto el jugador no tiene tiempo suficiente para llegar a la granja o no llega en ningún momento, deberá aparecer el siguiente mensaje por consola: LINUS: Te he dejado en casa, pero creo que alguien te ha robado
- Si en el caso propuesto el jugador no tiene energía suficiente, deberá aparecer el siguiente mensaje por consola: HARVEY: Intenta descansar mas, te he cobrado 1000o por los servicios de la clinica
- Si en el caso propuesto el jugador llega a la granja antes de quedarse sin tiempo o energía, deberá aparecer el siguiente mensaje por consola: Has llegado a casa a las [HORA]

La [HORA] se debe calcular sabiendo que si te quedas sin tiempo serán las 2:00 y en el reloj se actualiza la hora cada 10 minutos, por ejemplo: Si son las 1:59 en el reloj pondrá 1:50, si son las 12:22 en el reloj pondrá las 12:20 y si son las 12:30 en el reloj pondrá las 12:30

Exemple d'Entrada	Exemple de Sortida
5 5 J***# ####* **##** *##### **G** 10 5 RRDDDD	Has llegado a casa a las 1:50
5 5 J***# ####* **##** *##### **G** 10 5 DLLDDD	LINUS: Te he dejado en casa, pero creo que alguien te ha robado
5 5 J***# ####* **##** *##### **G** 50 5 DRRDDDD	HARVEY: Intenta descansar mas, te he cobrado 1000o por los servicios de la clinica
5 5 J***# ####* **##** *##### **G** 10 5 RRLRTTTDTDTDDDD	LINUS: Te he dejado en casa, pero creo que alguien te ha robado
5 5 J***# **##** **G** *##### **##*# 22 5 RRDDDD	Has llegado a casa a las 1:30

3 5 J***# **##* **G** 622 5 RRDDD	Has llegado a casa a las 11:10
3 5 J***# **##* **G** 2.8 5 RRDDD	LINUS: Te he dejado en casa, pero creo que alguien te ha robado
3 5 ****# **##* *JG** 85.4 5 R	Has llegado a casa a las 23:50
3 5 ****# **##* J#G** 50 1 R	HARVEY: Intenta descansar mas, te he cobrado 1000o por los servicios de la clinica
5 5 J***# ####* **##* *#### **G** 100 5 RRLRTTTDTDTDDDD	Has llegado a casa a las 23:50
5 5 J***# ####* **##* *#### **G** 100 5 RRLRTTTDTDTDDDD	HARVEY: Intenta descansar mas, te he cobrado 1000o por los servicios de la clinica