На игровом поле находится робот. Позиция робота на поле описывается двумя целочисленным координатами: X и Y. Ось X смотрит слева направо, ось Y — снизу вверх. (Помните, как рисовали графики функций в школе?)

В начальный момент робот находится в некоторой позиции на поле. Также известно, куда робот смотрит: вверх, вниз, направо или налево. Ваша задача — привести робота в заданную точку игрового поля.

Робот описывается классом Robot. Вы можете пользоваться следующими его методами (реализация вам неизвестна):

public class Robot {  
  
 public Direction Direction { get; } // текущее направление взгляда  
  
 public int X { get; } // текущая координата X  
  
 public int Y { get; } // текущая координата Y  
  
 public void TurnLeft() {  
 // повернуться на 90 градусов против часовой стрелки  
 }  
  
 public void TurnRight() {  
 // повернуться на 90 градусов по часовой стрелке  
 }  
  
 public void StepForward() {  
 // шаг в направлении взгляда

// за один шаг робот изменяет одну свою координату на единицу  
 }  
}

Direction, направление взгляда робота,  — это перечисление:

public enum Direction {  
 UP,  
 DOWN,  
 LEFT,  
 RIGHT

}

**Пример**

В метод передано: toX == 3, toY == 0; начальное состояние робота такое: robot.X == 0, robot.Y == 0, robot.Direction == Direction.UP

Чтобы привести робота в указанную точку (3, 0), метод должен вызвать у робота следующие методы:

robot.TurnRight();

robot.StepForward();

robot.StepForward();  
robot.StepForward();