**Estructura del problema.**

**Entradas:**

Para empezar el problema pide el tamaño de la matriz, con el cual ya se crea una matriz cuadrada, y sus elementos en cada casilla.

**Condiciones:**

Para empezar el PacMac debe moverse en “S” donde empieza en la parte superior izquierda y va hacia la derecha bajando en cada limite de la fila, si el PacMac se encuentra con un “o” se dice que es la comida, entonces suma uno a su contador de comida, pero si encuentra un “A” esa comida se reinicia en 0 lo cual hace que pierda todo, la idea es ver si consigue más comida realizando el camino normal o con el mismo camino de forma inversa.

**Salida:**

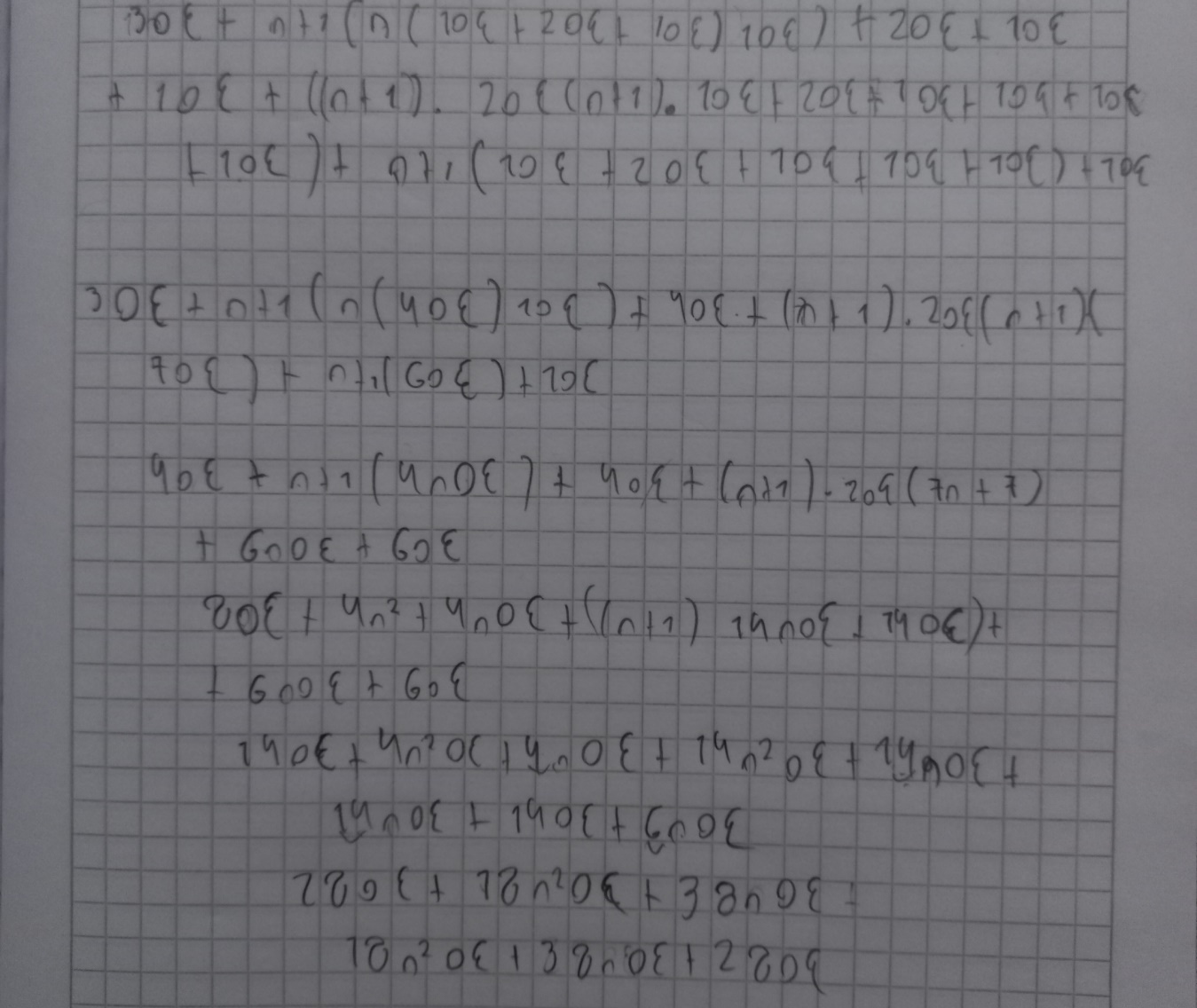
La salida debe ser la cantidad máxima de comida que adquiera, sea con el camino original o con el camino invertido.

**Medición de la complejidad.**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**La respuesta fue**

****