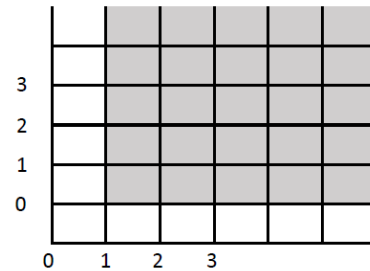


Para un escenario de 100X100 celdas discretas (ver gráfico), se tiene un archivo de texto con el siguiente formato de línea:

X	Y	Ataque	Alcance
Entero	Entero	Real	Entero



Donde cada línea / registro representa la ubicación de un enemigo fijo, la energía que quita en cada ataque y el alcance del mismo. Estos enemigos realizan un ataque por ciclo a todos los personajes que se encuentren en alguna de estas celdas que estén a su **Alcance**. Su energía de ataque es constante durante todo el procesamiento y este valor es independiente de la cantidad de personajes con la que este peleando. Los personajes tienen escudos que los protegen de los ataques. La efectividad del ataque surge de la diferencia entre la energía de ataque y la protección del escudo. Si la protección es mayor o igual que la energía de ataque, no se modifica la energía del personaje. El ataque se realiza al inicio del ciclo, previo a los movimientos. El archivo no está ordenado por ningún criterio. Se puede suponer que no hay enemigos superpuestos en una misma celda.

Se pide realizar un programa en C que procese un segundo archivo de texto con el siguiente formato de línea:

Id Personaje	Xi	Yi	Energía	Escudo
Cadena	Entero	Entero	Real	Real

Donde cada línea / registro representa un identificador de un personaje y su ubicación, la energía inicial y la protección que le provee el escudo. Los personajes se desplazan en dirección horizontal con sentido de izquierda a derecha a una velocidad constante de 1 celda por ciclo. Si la celda a la que tiene que desplazarse un personaje está ocupada por un enemigo, el movimiento no se realiza y se queda en su lugar. Si está ocupada por otro personaje el movimiento se realiza. Los personajes desaparecen cuando su energía llega a ser menor o igual a cero. El archivo contiene como máximo 10 personajes y tampoco está ordenado por ningún criterio. Los personajes se encuentran quietos cuando comienza el procesamiento y se puede suponer que inicialmente no hay superposiciones.

Como resultado de este procesamiento se debe generar un listado por **stdout** con todos aquellos personajes que desaparecieron. Este listado debe mostrar el Id del personaje, cantidad de celdas recorridas, y la cantidad de ciclos que estuvieron en la partida y debe estar ordenado ascendentemente por este último campo.