A partir de un archivo de texto del siguiente estilo

Y\_nivel ( real > 0) x1o x1f … xno xnf

Donde xo y xf pueden ser negativos.

Donde cada línea es un nivel que tiene plataformas “Y\_nivel” representa la altura del mismo y los xo y xf donde comienza y termina cada plataforma, había definido un máximo de niveles (creo que era 10) y un máximo de plataformas por nivel ( creo que las plataformas iban de 1 a 8 ).

Despues había otro archivo con la información de jugadores ( creo que había un máximo de 10 jugadores).

ID jugador x y

Ej: jug\_1 12 11

X = posición inicial.

Y = posición en y inicial.

A partir de estos pedían calcular el camino mini hasta llegar al nivel inferior el Y = 0.

Como el archivo de entrada no lo controlaban podias hacerlo de la siguiente manera:

Cant\_plataformas Y\_nivel ) x1o x1f … xno xnf

Para poder usar fscanf.