



	00100000000000000000 00100000000000000000 00x0000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000
[L 3]	SUCCESS
[N 5]	FAILED
[0 0]	00000000000000000000 01100#00000000000000 00100x00000000000000 00100100000000000000 00111100000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000 00000000000000000000

No Exemplo acima, ao tentar mover 5 casas para o norte o robô encontrou um obstáculo no terceiro movimento e por isso mapeou a área com # e parou um movimento antes do obstáculo.

**OBS:.** para realização de testes você deve gerar o total de 50 áreas aleatórias de obstáculos com o cuidado de não repetir nenhuma área já ocupada incluindo a posição inicial do robô.

**IMPEDIMENTO:.** Linguagem C apenas.