

На игровом поле находится робот. Позиция робота на поле описывается двумя целочисленными 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.

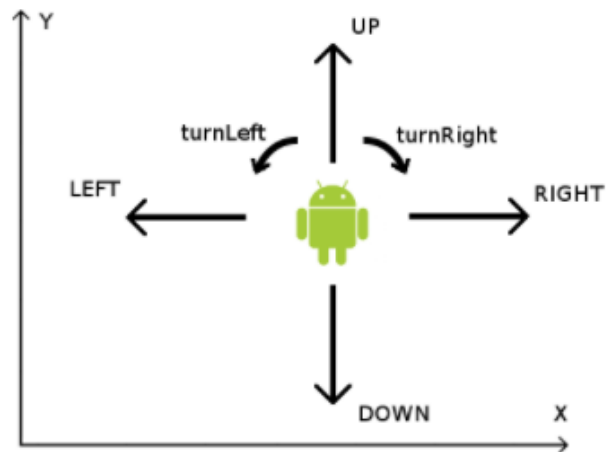
Робот описывается классом `Robot`. Вы можете пользоваться следующими его методами (реализация вам неизвестна):

```
public class Robot {  
  
    public Direction getDirection() {  
        // текущее направление взгляда  
    }  
  
    public int getX() {  
        // текущая координата X  
    }  
  
    public int getY() {  
        // 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  
}
```

Как это выглядит:



Пример

В метод передано: `toX == 3, toY == 0`; начальное состояние робота такое: `robot.getX() == 0, robot.getY() == 0, robot.getDirection() == 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();
```