



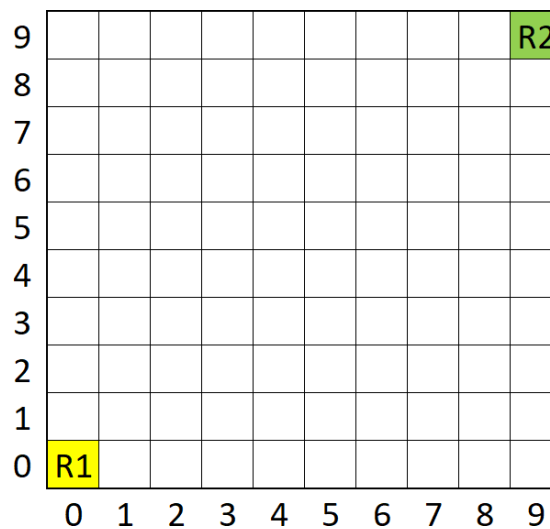
Ročník: 16

Kolo: 1

Úloha: 2

## Úloha o súboji robotov

Deti v Korytnáčkove počas covid-19 karantény radi hrajú doskové hry. Jednou z nich je súboj dvoch robotov. Prvý robot začína na políčku (0, 0) a druhý na políčku (9, 9).



Roboty sa dajú riadiť pomocou jednoznakových príkazov (H=hore, D=dole, L=vľavo, P=vpravo). Každý z hráčov pred začiatkom súboja zapíše do svojho robota postupnosť príkazov. A až potom začne súboj. Vyhráva ten robot, ktorý postúpi na miesto obsadené súperiacim robotom (= dá mu knock out). V prípade, že nedošlo k takejto kolízii, víťazom je ten robot, ktorý skončí bližšie k štartovaciemu miestu súperiaceho robota. Ak majú roboty rovnako blízko do štartovacích bodov súperov, súboj skončil remízou.

Vytvor funkciu **vyhodnot\_suboj**, ktorá pre zadané rovnako dlhé reťazce s príkazmi oboch robotov vyhodnotí a vráti výsledok hry.

Svoje riešenie ulož do súboru **roboti.py**.