

[Mảng 2 Chiều]. Bài 20. Tìm đường đi

Time limit: 1.0s **Memory limit:** 256M

Cho một ma trận nhị phân có **N** hàng và **M** cột, một con chuột bắt đầu từ ô có tọa độ **[s, t]** và tìm đường đi tới ô **[u, v]**, biết rằng ở mỗi bước con chuột có thể di chuyển từ ô hiện tại sang các ô **chung cạnh** với ô hiện tại và số ở ô chung cạnh là số **1**.

Bạn chỉ được đi qua 1 ô đúng 1 lần hãy kiểm tra xem con chuột có thể tìm được đường đi tới ô **[u, v]** hay không ? Dữ liệu đảm bảo 2 ô **[s, t]** và ô **[u, v]** đều bằng 1.

Gợi ý : Loang từ ô (u, v) xem ô (s, t) có bị đi qua không, nếu có là sẽ tìm được đường đi

Ví dụ con chuột có thể đi từ ô (1, 1) tới ô (3, 6) theo đường đi được tô màu xanh

1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	1	0
0	1	1	1	0	1
0	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1

Đầu vào

Dòng đầu tiên **N** và **M**.

Dòng thứ 2 là 4 số **s, t, u, v**

N dòng tiếp theo mỗi dòng gồm **M** phần tử.

Giới hạn

$$1 \leq N, M \leq 100$$

$$1 \leq s, u \leq N$$

$$1 \leq t, v \leq M$$

Đầu ra

In **YES** nếu con chuột có thể tìm được đường đi, ngược lại in **NO**.

Ví dụ :

Input 01

```
3 5
1 1 3 5
1 0 1 0 0
0 1 1 1 1
1 0 0 0 1
```

Output 01

NO