

Реализуйте на вашем любимом языке программирования программу выхода из лабиринта.

На входе - прямоугольная матрица из нулей и единиц и координаты точки старта. Ноль - свободная ячейка, 1 - занятая.

Гарантируется, что точка старта - свободная.

Перемещаться можно на соседнюю свободную ячейку сверху/снизу/слева/справа.

Выход - любая свободная ячейка в крайнем столбце или крайней строке.

Решение вместе с тестами оформите как github-проект