

Divisi I Pemrograman – Babak Pemanasan

[A] *Lompat* (Kabur)

Batas Waktu: 1 detik per *test-case*

Batas *Memory*: 64 MB

Deskripsi Masalah

Cepot memiliki hutang pada Dawala. Dawala sedang membutuhkan uang, maka pergilah Dawala ke rumah Cepot di daerah Gedung Sate. Dawala masuk ke rumah Cepot, namun Cepot berusaha untuk kabur. Bantulah Dawala apakah dia bisa bertemu Cepot, dan apakah untuk Cepot ada jalan untuk kabur. Tanda bahwa Dawala dapat bertemu Cepot adalah ketika ada jalan antara ruangan Dawala dengan ruangan Cepot. Sebagai pembatas ruangan digunakan simbol `|` dan `-`. Di dalam ruangan simbol yang digunakan adalah spasi dan `x` sebagai tanda adanya penghalang. Dawala dilambangkan dengan `D` dan Cepot dilambangkan dengan `C`. Jalan keluar ditandai dengan adanya dinding yang terbuka yang dapat dilalui Cepot untuk keluar dari ruangan. Arah pergerakan yang diijinkan adalah atas, bawah, kiri, dan kanan.

Format Masukan dan Keluaran

Masukan terdiri dari beberapa baris. Baris pertama adalah bilangan bulat p dengan batasan $5 < p < 70$ yang menyatakan panjang dari peta (arah ke bawah). Baris kedua adalah bilangan bulat l dengan batasan $5 < l < 50$ yang menyatakan lebar dari peta (arah ke samping). Selanjutnya adalah p baris yang menyatakan gambaran ruangan peta.

Keluaran terdiri dari dua baris, pertama menyatakan Dawala bertemu Cepot atau Dawala tidak bertemu Cepot, baris kedua menyatakan ada jalan bagi Cepot untuk *lompat* (kabur) atau tidak ada jalan bagi Cepot untuk *lompat*.

Contoh Masukan/Keluaran

Masukan 1	<pre> 10 8 ----- xxxxx C ----- xx x D ----- </pre>
Keluaran 1	<pre> Dawala tidak bertemu Cepot ada jalan Cepot lompat </pre>



Divisi I Pemrograman – Babak Pemanasan

<p>Masukan 2</p>	<pre> 10 8 ----- xxxx C -- --- xx x D ----- </pre>
<p>Keluaran 2</p>	<p>Dawala bertemu Cepot tidak ada jalan Cepot lumpat</p>

Masukan 3	<pre> 10 8 ----- xxxx D -- --- xx x C --- -- </pre>
Keluaran 3	Dawala bertemu Cepot ada jalan Cepot lumpat