



У каждого типа руды есть стоимость прохождения по ребру между блоками данной породы, если же имеется путь с переходом между 2-мя типами, то стоимость ребра между вершинами разных пород берётся как максимальная стоимость перехода по одному из типов руд.

Формат входных данных

Формат сохранения: карта хранится в виде набора клеток с координатой и типом. Тип в свою очередь хранится как совокупность параметров клетки: вес перехода по данному типу руды и так далее.

Виды руды

- Каменная руда (Stone ore)
- Железная руда (Iron ore)
- Золотая руда (Gold ore)
- Обычная земля