

실전프로젝트 - 사다리타기

쿠민이는 항상 내기에서 이기기 위해 사다리를 보자마자 목적지에 도착할 수 있는 번호를 알려주는 프로그램이 필요하다.

프로그램은 ‘그림 1’과 같은 사다리를 입력받게 되며, 오직 ‘+’ 만 따라 이동할 수 있다. 이동은 위에서 아래 이동하는 것을 기본으로 하며, 좌측 또는 우측으로 이동 가능한 경우 좌 / 우 이동이 더 높은 우선순위를 갖는다.

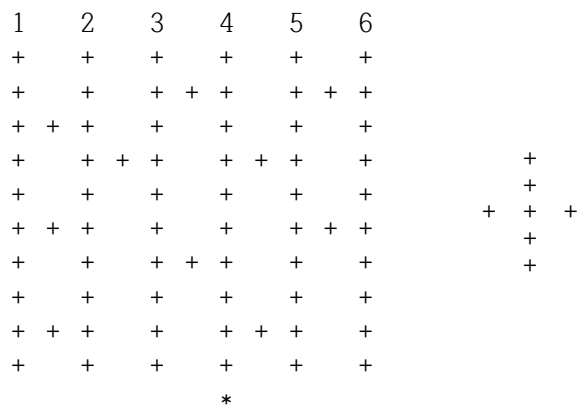


그림 1

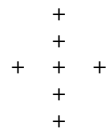


그림 2

위 규칙에 따라 그림에서 목적지에 도착할 수 있는 번호를 구해보면 ‘5’가 정답이 된다.

단, ‘그림 2’와 같이 한 점을 기준으로 좌 / 우 모두 이동 가능한 경우는 존재하지 않는다.

입력

입력은 표준입력(standard input)을 사용한다. 첫 번째 줄에는 테스트 케이스 개수를 나타내는 $t(2 \leq t \leq 25)$ 가 입력된다. 두 번째 줄부터는 각 테스트 케이스에 대한 입력이 주어진다.

각 테스트 케이스의 첫 번째 줄에는 시작 번호의 개수 n 과 사다리의 크기 m , 목적지의 위치 $d(3 \leq n \leq 100, 10 \leq m \leq 200, 1 \leq d \leq n)$ 이 공백을 기준으로 순서대로 주어진다. 두 번째 줄부터 m 개의 줄에 걸쳐 ‘ $m \times (n * 2 - 1)$ ’ 크기의 사다리가 입력으로 주어진다.

출력

출력은 표준출력(standard output)을 사용한다. 출력의 첫 줄에 목적지에 도착할 수 있는 시작 번호를 출력한다.

입출력 예

입력	출력
2 6 10 4 + + + + + + + + +++ +++ +++ + + + + + +++ +++ + + + + + + + +++ + + +++ + + +++ + + + + + + + + +++ + +++ + + + + + + + 4 10 2 + + + + +++ + + + + +++ +++ + + + +++ + + + + + +++ +++ + + + + + +++ + + + + +	5 3