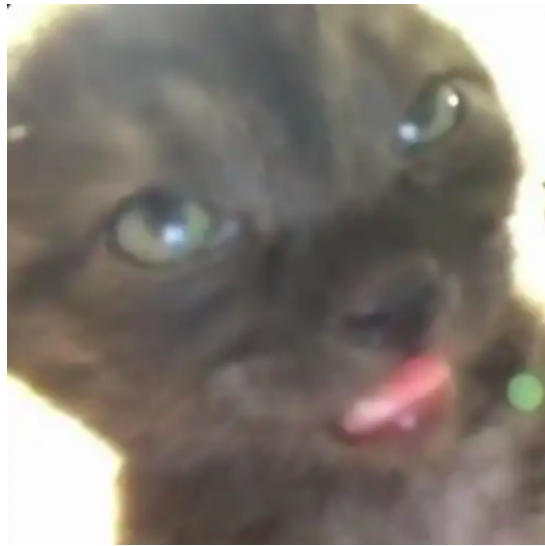


Begitu Banyak Cara

Author : **Fernando**

| | |
|--------------|--------|
| Time Limit | 1 s |
| Memory Limit | 256 MB |



Deskripsi

Pak Dengklek diajak temannya untuk pergi berburu harta karun! Pak Dengklek ingin ikut, tetapi dia malas jika tidak mungkin mendapatkan harta karunnya, jadi temannya memberikan dia peta dengan informasi-informasi berikut:

- Peta tersebut berisikan sebuah *grid* dengan $n * m$ petak, dimana terdapat n baris, dan m kolom.
- Masing-masing sel di dalam peta tersebut berisi berikut:
 - Tanda titik (.), menandakan tidak ada apa-apa pada sel tersebut.
 - Tanda pagar (#), menandakan terdapat halangan yang tidak bisa dilewati Pak Dengklek.
 - Harta karun (x), menandakan lokasi harta karun yang dicari Pak Dengklek.
 - Alat Teleportasi (1-9), jika Pak Dengklek menginjak alat teleportasi dengan nomor 1, akan berpindah tempat ke alat teleportasi dengan nomor 1 yang lain. Jika alat teleportasi tidak memiliki pasangan alat teleportasi dengan nomor yang sama, maka Pak Dengklek tidak akan teleportasi. **Pak Dengklek juga dapat memilih untuk tidak teleportasi.**
- Pak Dengklek selalu mulai di ujung atas kiri di peta.

- Pak Dengklek dapat bergerak ke sel yang sisinya bersentuhan dengan sel yang ditinggalinya. Pak Dengklek juga tidak bisa bergerak keluar dari peta.

Apakah mungkin untuk Pak Dengklek **mendapatkan setidaknya satu harta karun** berdasarkan informasi yang diberikan?

Batasan

- $1 \leq n, m \leq 100$
- Dipastikan bahwa setiap nilai di dalam peta adalah salah satu dari tanda titik, pagar, x, dan angka dari 1 hingga 9.
- Dipastikan tidak ada 3 alat teleportasi dengan nomor yang sama.

Format Masukan

```
N M
P1,1 P1,2 ... P1,M
P2,1 P2,2 ... P2,M
...
PN,1 PN,2 ... PN,M
```

Format Keluaran

Jika Pak Dengklek dapat menemukan setidaknya satu harta karun, keluarkan “YES”, jika tidak keluarkan “NO”.

Contoh Masukan 1

```
5 5
.....
....1
...##
...#1
...#x
```

Contoh Keluaran 1

```
YES
```

Penjelasan Contoh 1

Berikut adalah salah satu jalur yang dapat diikuti Pak Dengklek untuk mendapatkan harta karun.

1. (1, 1), Pak Dengklek bergerak ke kanan.
2. (1, 2), Pak Dengklek bergerak ke kanan.
3. (1, 3), Pak Dengklek bergerak ke kanan.
4. (1, 4), Pak Dengklek bergerak ke kanan.
5. (1, 5), Pak Dengklek bergerak ke bawah.
6. (2, 5), Pak Dengklek menginjak alat teleportasi nomor 1, akan teleportasi ke pasangan alat teleportasi nomor 1.
7. (4, 5), Pak Dengklek bergerak ke bawah.
8. (5, 5), Pak Dengklek berhasil menemukan harta karun!

Contoh Masukan 2

```
3 3
...
..#
.#x
```

Contoh Keluaran 2

```
NO
```

Penjelasan Contoh 2

Tidak terdapat jalur yang memungkinkan untuk Pak Dengklek untuk mendapatkan harta karun.

Contoh Masukan 3

```
3 3
...
...
...
```

Contoh Keluaran 3

```
NO
```