



scpc_girrikteam007

[Edit](#) [Log out](#)

Contests [>](#)

Other Applications:

Single Sign-On

User Search

Username:

Search



Penyisihan SCPC

Announcements

Problems

Submissions

Clarifications

Scoreboard

Current language: English (en-US)

Contest ended

Switch to English (en-US) [Switch](#)

Pertukaran Bebek

Time limit: 5 s

Memory limit: 256 MB

Deskripsi

Setiap tahun, bebek-bebek Pak Chanek bermain sebuah permainan yang dinamakan Pertukaran Bebek. Permainan ini dimainkan di atas lahan yang dapat dianggap sebagai sebuah kisi (grid) yang terdiri dari $N \times M$ petak. Sebelum permainan dimulai, Pak Chanek meminta agar bebek-bebek membentuk tim yang terdiri dari dua bebek. Perlu diketahui bahwa para peserta akan bermain secara bergantian. Jadi, peserta kedua harus menunggu hingga peserta pertama selesai bermain.

Seperti pada tahun-tahun sebelumnya, Pak Chanek pun membacakan peraturan sesaat sebelum para bebek bertanding.

- Permainan dimulai dengan posisi awal kedua bebek menempati petak yang berbeda.
- Petak dapat merupakan petak kosong atau petak yang ditanami pepohonan.
- Bebek hanya dapat menempati petak kosong.
- Bebek hanya dapat melangkah menuju petak yang bersisian pada petak yang sedang ditempati.
- Setiap petak hanya dapat ditempati oleh maksimal satu bebek dalam satu waktu.
- Satu langkah didefinisikan sebagai "bebek A dan bebek B melangkah bersamaan dan untuk setiap langkah, tidak ada bebek yang boleh diam".
- Jika kedua bebek bersebelahan (petak yang mereka tempati bersisian), maka mereka dapat bertukar posisi dalam satu langkah.
- Peserta tidak dapat keluar dari lahan.
- Permainan berakhir ketika kedua bebek berhasil bertukar tempat dalam satu waktu. Misal, bebek A berada pada petak $(1,1)$ dan bebek B berada pada petak (N,M) . Maka permainan berakhir bebek B berada pada petak $(1,1)$ dan bebek A berada pada petak (N,M) dalam satu waktu.
- Tim yang menang adalah yang dapat bertukar tempat dalam satu waktu dengan langkah paling minimum.

Setiap tim akan diberikan lahan dan posisi awal masing-masing. Dory selaku panitia permainan Pertukaran Bebek bertugas untuk mencari tahu langkah minimum dari konfigurasi lahan dan posisi awal yang diberikan. Dengan begitu, Pak Chanek dapat mengetahui tim mana yang dapat menjadi juara. Anda sebagai programmer kepercayaan Dory diminta untuk membantunya. Diberikan konfigurasi lahan dan posisi awal sebuah tim, tentukan langkah minimum yang dapat dilakukan tim tersebut.

Anda yang sedang butuh pekerjaan pun bersedia membantu. Ayo tepati janjimu!

Format Masukan

Baris pertama berisi sebuah bilangan bulat T yang menyatakan banyaknya kasus uji.

Untuk setiap kasus uji, terdapat N baris, masing-masing berisi M buah karakter. Masing-masing karakter dapat merupakan salah satu dari karakter 'A', 'B', '.', atau 'x' yang masing-masing menandakan bebek A , bebek B , petak tanah yang kosong, dan petak tanah yang ditumbuhi pepohonan.

Dijamin hanya ada tepat satu karakter 'A' dan 'B' untuk setiap kasus uji.

Format Keluaran

Untuk setiap kasus uji, keluarkan sebuah bilangan bulat yang menyatakan banyak langkah minimum yang dibutuhkan kedua bebek untuk saling bertukar tempat.

Contoh Masukan

```
1
2 11
A.....xxxx
xxx.....B
```

Contoh Keluaran

```
11
```

Penjelasan

Berikut penjelasan langkah bebek A dan B :

```
Langkah 1
.A.....xxxx
xxx.....B.
```

```
Langkah 2
..A.....xxxx
xxx.....B..
```

```
Langkah 3
...A.....xxxx
xxx.....B...
```

```
Langkah 4
.....xxxx
xxxA..B....
```

```
Langkah 5
.....Bxxxx
xxx.A.....
```

```
Langkah 6
.....B.xxxx
xxx..A.....
```

```
Langkah 7
....B..xxxx
xxx..A....
```

```
Langkah 8
...B...xxxx
xxx....A...
```

```
Langkah 9
..B....xxxx
xxx.....A..
```

```
Langkah 10
.B.....xxxx
xxx.....A.
```

```
Langkah 11
B.....xxxx
xxx.....A
```

Selesai dengan minimum 11 langkah.

Batasan

- $1 \leq T \leq 10$
- $1 \leq N, M \leq 100$
- Dijamin bebek A dan bebek B dapat bertukar tempat

Submit Solution

Source Code No file selected

Language C++11 ▾