**Escape del Laberinto**

Se dispone de un laberinto representado como una cuadrícula de celdas.

* Una celda puede ser un **camino libre** (0) o una **pared** (1).
* El movimiento permitido es únicamente en las **cuatro direcciones cardinales**: arriba, abajo, izquierda y derecha.
* El objetivo es determinar si existe al menos un camino desde una celda de inicio hasta una celda de destino.

**Entrada**

La entrada se compone de la siguiente manera:

1. Una primera línea con **cuatro enteros** separados por espacio:
2. startX startY endX endY

donde:

* + (startX, startY) corresponde a la celda de inicio.
  + (endX, endY) corresponde a la celda de destino.

1. A continuación, se reciben varias líneas que representan las filas del laberinto.
   * Cada fila contiene enteros separados por espacio (0 o 1).
   * La lectura de filas finaliza al encontrarse una **línea en blanco**.

**Salida**

El programa debe imprimir una única línea con uno de los siguientes valores:

* S → si existe al menos un camino válido desde el inicio hasta el destino.
* N → si no existe ningún camino.

**Ejemplo 1**

**Entrada:**

2 1 4 4

0 1 0 0 0

0 1 0 1 0

0 0 0 1 0

0 1 0 0 0

0 1 0 1 0

**Salida:**

S

**Ejemplo 2**

**Entrada:**

0 0 4 4

0 1 0 0 0

1 1 1 1 1

0 0 0 0 0

0 1 0 1 0

0 0 0 0 0

**Salida:**

N