Robô em Marte

ICC1 - 2020A



Problema

Houve um problema na aterrissagem e o seu robô pousou em uma região inóspita que possui diversos obstáculos. Por sorte o robô que irá atravessar a região consegue passar por qualquer obstáculo **que não seja um desfiladeiro**. Os obstáculos que o robô pode encontrar e o custo para atravessa-los são:

Planície - 1

Região rochosa - 2

Colina - 3

Montanha - 4

Desfiladeiro - 99

Você recebeu um mapa (imagem de satélite) que apresenta o robô no canto inferior esquerdo e o destino no canto superior direito, assim como o custo para atravessar cada quadrante. Durante a aterrissagem forçada, o robô foi danificado e consegue se movimentar apenas para frente (leste) ou para cima (norte) em relação ao destino.

Estando em um quadrante que não é o destino, o robô analisa os quadrantes que ele consegue se movimentar e escolhe aquele de menor custo. Se as opções tiverem o mesmo custo, o robô se movimenta para frente (caso seja possível).

Entrada

A entrada consiste em duas linhas. A primeira indica a quantidade de linhas e colunas da matriz (mapa). A segunda linha indica a coordenada do quadrante e o seu custo (linha coluna custo). As coordenadas das linhas e das colunas começam em 0. Quadrantes sem custo explícito tem custo 1, ou seja, são planícies.

Saída

A saída consiste em duas linhas. A primeira é um número inteiro que indica o custo do percurso. A segunda indica 1 caso o robô tenha alcançado o destino ou 0 se ele está em uma situação que não consegue se mover.

OBS: Desfiladeiros podem impedir o robô de chegar ao destino. Nesse caso a saída indica o custo até o quadrante e 0 na segunda linha. Veja o exemplo 2.

Exemplo 1

Entrada:			Ma	ра:		Saída:
5 4		0	1	2	3	8
312322233	0	1	1	1	D	
	Ü			·	_	
	1	1	1	1	1	
	2	1	1	1	3	
	3	1	2	2	1	
	4	R	1	1	1	
			•	•		

Exemplo 2

Entrada:			Map	oa:		Saída:
5 4						4
3 1 2 3 2 2 2 3 99		0	1	2	3	0
	0	1	1	1	D	
	1	1	1	1	1	
	2	1	1	1	99	
	3	1	2	2	1	
	4	R	1	1	1	

Exemplo 3

Entrada:			Ma	ра:		Saída:
5 4						6
412322233		0	1	2	3	_ 1
	0	1	1	1	D	
	1	1	1	1	1	
	2	1	1	1	3	
	3	1	1	2	1	
	4	R	2	1	1	
			l .	ı	I .	

Exemplo 4

Entrada:			Map	a:		Saída:
5 4		0	1	2	3	8
414314303	0	1	1	1	D	
	1	1	1	1	1	
	2	1	1	1	1	
	3	3	4	1	1	
	4	R	4	1	1	

Exemplo 5

Entrada:					Ma	ра:		Saída:			
10 10	3	1	1	1	1	4	1	3	3	D	37
003054073083103123	3	1	3		3	99	99	2	2		1
1431599169917218219	3	1	3	1	3	99	99	2	2	2	
220322992342833143	3	1	99	4	1	1	1	1	3	1	
433543699372383394	1	4	1	1	3	4	99	2	3	4	
423444452464474484	1	1	3	1	4	2	4	4	4	1	
532554563583593624	'	'	3		-		-	-		'	
634644654662684693	1	1	1	2	1	4	3	1	3	3	
703712722749975376	1	1	4	4	4	4	2	1	4	3	
377278279280481282	3	2	2	1	99	3	3	2	2	2	
383484486387391999			_		.						
239449599972993	4	2	3	4	4	1	3	3	1	1	
	R	99	3	1	4	99	1	2	1	3	

Exemplo 6

Entrada:			M	apa:				Saída:
65		0	1	2	3	4		12
0 0 99 0 1 99 0 2 99 0 3 2 1 0 99							1	0
114124139920322223	0	99	99	99	2	D		
2 3 0 99 3 1 99 3 2 3 3 3 3 3 4 99		99	4	4	99	1		
413424433512523543	1	99	-		99			
	2	3	1	2	2	1		
	3	99	99	3	3	99		
	4	1	3	4	3	1		
	5	R	2	3	1	3		
							1	