
Tresors en un mapa (4)**P39846_ca**

Feu un programa que, donat un mapa amb tresors i obstacles, digui a quina distància es troba el tresor accessible més llunyà a una posició inicial donada. Els moviments permesos són horitzontals o verticals, però no diagonals. Si cal, es pot passar per sobre dels tresors.

Entrada

L'entrada comença amb el nombre de files $n > 0$ i de columnes $m > 0$ del mapa. Segueixen n files amb m caràcters cadascuna. Un punt indica una posició buida, una 'x' indica un obstacle, i una 't' indica un tresor. Finalment, un parell de nombres f i c indiquen la fila i columna inicials (ambdues començant en 1) des de les quals cal començar a buscar tresors. Podeu suposar que f està entre 1 i n , que c està entre 1 i m , i que la posició inicial sempre està buida.

Sortida

Escriviu el nombre mínim de passos des de la posició inicial fins a arribar al tresor més llunyà. Si no es pot arribar a cap tresor, cal indicar-ho.

Exemple d'entrada 1

```
7 6
..t...
..XXX.
.....
tX..X.
.X..Xt
.XX...
..t...
5 3
```

Exemple d'entrada 2

```
4 10
..t...X...
.....X..t.
XXXXX.X...
.....X..t
4 1
```

Exemple d'entrada 3

```
5 7
.....
.XXXXXt
.X...Xt
.X.X.XX
...X.Xt
5 5
```

Exemple de sortida 1

```
distancia maxima: 6
```

Exemple de sortida 2

```
no es pot arribar a cap tresor
```

Exemple de sortida 3

```
distancia maxima: 20
```

Informació del problema

Autor : Salvador Roura

Generació : 2020-09-04 15:36:19

© *Jutge.org*, 2006–2020.

<https://jutge.org>