

Em um jogo, um NPC – Non Player Character, precisa atravessar um bosque. Só há uma trilha possível. Crie um programa que encontre essa trilha.

Entradas:

- Número de linhas e colunas do bosque;
- Vetor de caracteres representando cada casa;
- Casa com “0” está livre, casa com “1” é árvore.
- Não pode sair dos limites.
- A entrada é na última linha e a saída na primeira.
- Só uma trilha é a correta.

Exemplo de entrada:

10

11111110110011001001011110110101111011010000101101111010110100001010010111101011  
00000000111111011111