

Você herdou uma grana da sua tia-avó Claudemira e agora pode realizar um sonho de criança. Sim, isso mesmo, você pode ir para a Irlanda nas férias pra passear na Calçada dos Gigantes! E tem uma surpresa-desafio deixada pela querida tia Claudemira, que sabia desse antigo sonho: se você puder fazer seu passeio dentro das condições que ela deixou, ainda tem uma fortuna extra pra você (caso contrário ela fica pro *Fluffy*, o gato dela). Claro que você quer saber mais detalhes e logo recebe a explicação de que as condições da tia Claudemira são estas:

- Os mapas da calçada tem no início a informação de quantas linhas e colunas eles possuem, e seus tamanhos variam bastante dependendo da região que eles representam. Um exemplo de mapa está ao lado:

Com todas estas informações sua missão é simples: você deve descobrir o **menor número de passos** que são necessários para iniciar em S e ir de uma pedra pra outra até chegar em uma pedra “z”. E tem que ser o menor número, pois suas férias não são tão longas assim.

- Qual o problema sendo resolvido;
- Como o problema foi modelado;
- Como é o processo de solução, apresentando exemplos e algoritmos;
- Os resultados dos casos de teste;
- Conclusões.