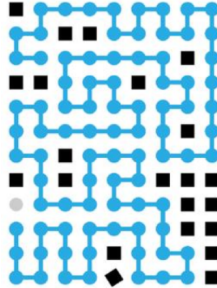


## Find A Way

El juego *Find a Way*<sup>1</sup> trata de encontrar la salida a un laberinto, pero con una restricción especial: para que el camino se considere válido es necesario pasar por todas las casillas. Además, no se permite volver a visitar una casilla que ha sido visitada anteriormente.



Para ser los mejores en ese juego, vamos a implementar un programa que resuelva de manera eficiente cualquier pantalla que se nos presente. Hay que tener en cuenta que la primera casilla será siempre la  $(0,0)$  y la última será la  $(N - 1, N - 1)$ , siendo  $N$  el tamaño del laberinto (que siempre será cuadrado).

### Entrada

La primera línea contendrá un entero  $N$  que representa el tamaño del laberinto,  $N \times N$ . Las siguientes  $N$  líneas contendrán  $N$  números enteros, cada uno representando una casilla del tablero. Su valor será 0 si es una casilla que pueda ser visitada o  $-1$  si se trata de un muro.

### Salida

Se imprimirá la cadena “SI” en caso de que el laberinto tenga salida y “NO” en caso contrario.

Ejemplo de entrada	Ejemplo de salida
5 0 -1 -1 -1 -1 0 -1 -1 -1 -1 0 0 0 -1 -1 0 0 0 -1 -1 0 0 0 0 0	SI

### Límites

- $2 \leq N \leq 5$

<sup>1</sup> [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zerologicgames.findaway&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zerologicgames.findaway&hl=en_US)