

XIII BXComp

13º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2023

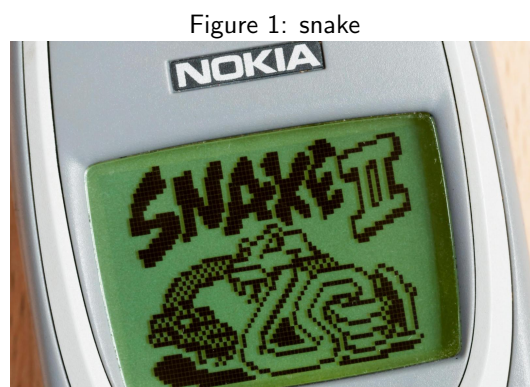
2ª Etapa - Desafio 4 3 pontos

Snake

Em uma das limpezas da sala do PET-SI, os petianos encontraram pendurado na viga um Nokia "tijolão". Após assistir a vários tutoriais na internet sobre como utilizar celulares com botões, os petianos descobriram o maravilhoso jogo da cobrinha. No entanto, os antigos petianos fizeram algumas modificações no jogo, de modo que o objetivo da cobra não é mais comer maçãs, mas sim salvar corujas.

Tarefa

A sua tarefa será calcular a distância percorrida pela cobra para cada coruja salva. Considere que a cobra só pode se mover para a direita, esquerda, para cima e para baixo, e que ela não pode ultrapassar as paredes. Como a cobra não se alimenta de nenhuma coruja, o seu tamanho permanece o mesmo.



Entrada

A entrada consiste em matrizes 5x5 de valores inteiros, onde o valor 42 representa a posição da cobra e o valor 13 representa a posição de uma coruja.

Saída

A saída deve conter a distância percorrida pela cobra para cada coruja salva. Quando não houver mais corujas para serem salvas, o programa deve imprimir "Todas as corujas foram resgatadas XD".

Exemplo de Entrada

```
1 42 0 26 7
45 90 3 24 43
75 0 14 6 4
7 67 12 43 13
67 2 43 9 93
1 42 0 26 7
45 13 3 24 43
75 0 14 6 4
7 67 12 43 54
67 2 43 9 93
1 42 0 26 7
45 90 3 24 43
75 0 14 6 4
7 67 12 43 54
67 2 43 9 93
```

Exemplo de Saída

```
A cobrinha percorreu 6 casas para salvar a coruja 0
A cobrinha percorreu 5 casas para salvar a coruja 1
Todas as corujas foram resgatadas XD
```