

# XV BXComp

15º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação  
2025

## 4ª Etapa - x pontos

### Rota de Fuga

Caramba, foi mais fácil do que imaginei recuperar a nossa corujinha. Fácil até demais... Muito suspeito... Bom, agora que recuperamos, o que nos resta é voltar por todo esse caminho que fizemos, passamos por zumbis, obstáculos e nem percebemos...? Acho que foi o calor do momento, a adrenalina que fala né? (Rapaz, que brisa foi essa?) COMO VAMOS CONSEGUIR VOLTAR? PASSAR POR TODOS ESSES ZUMBIS, OBSTÁCULOS??? Precisamos achar o caminho livre!

Figura 1: Zumbis



Seu objetivo agora é voltar pelo caminho de onde veio, junto com a corujinha, onde o portal está aguardando (fazendo barulho e soltando faíscas, bem Doutor Estranho).

### Tarefa

Existem 3 possíveis caminhos. Você deve achar uma rota de fuga livre, partindo do primeiro ponto . (começo) até o último ponto . (portal). @ representa uma parede ou escombros (obstáculo) e Z representa um zumbi (não, você não quer ir por esse caminho).

Você só pode se mover para direita. Você não pode passar por zumbis (Z), nem paredes (@). O objetivo é encontrar um caminho livre (a melhor rota de fuga) até chegar ao portal.

### Entrada

A entrada são 3 arrays de 7 pontos que representam os possíveis caminhos. Lembrando que: Z representa um Zumbi e @ representa escombros (e você não consegue passar por nenhum deles).

### Saída

Você deve retornar qual caminho é a rota segura. Caso nenhum dos caminhos seja seguro, você deve retornar que não existe uma rota de fuga (e rezar).

### Exemplo de Entrada

```
t1 = [".", ".", "@", "Z", ".", ".", "@"]
t2 = [".", ".", ".", ".", ".", ".", "."]
t3 = ["Z", "Z", ".", "@", ".", "@", "."]
```

### Exemplo de Saída

```
Rota segura:  caminho 2  
Simbora fml!
```

Se não houver rota de fuga:

### Exemplo de Saída

```
NÃO EXISTE ROTA DE FUGA!  
HELP-ME FML! VAMO VIRA SOPA DE ZUMBI!
```