

XV BXComp

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

4ª Etapa - 4 pontos

SOCORROOOO, A CORUJA TÁ CERCADA

Após ter sido cruelmente raptada pela Imperatriz Ditadora e ter passado meses em cativeiro sem café, sem internet e sem rumo, a corujinha do Coruja Informa chegou ao limite. Eis que...chegou junho e...JÁ É INTERRRRRR. Ou seja, não teve jeito. A corujinha, que claramente sofre de fomo nível hard, pensou: "perder o Intercomp?? TÁ MALUUUUUCOOO?????". Motivada pela vontade de carregar um troféu no Inter, a coruja bolou um plano de fuga ousado. Assim, enquanto a Imperatriz estava distraída elaborando novos decretos, como "Proibido utilizar corujas em logotipos de entidades", a corujinha juntou todas as suas forças e conseguiu escapar dando um duplo mortal carpado com twist lateral triplo reverso (toma essa, Simone Biles).

No entanto, enquanto estava fugindo e tentando chegar à sua casa, a salinha do PET-SI, a Imperatriz notou sua falta e invocou todo seu exército de aliados para ir atrás dela e capturá-la de volta antes de a coruja chegar ao seu refúgio. Agora, no meio dessa fuga caótica, a corujinha precisa desesperadamente saber quem tá mais perto de capturá-la e você terá que ajudá-la através de um mapa do perímetro (uma matriz 6x6), onde cada número indica o que tem naquele pedaço do terreno apocalíptico:

- 0: Nada
- 1: Coruja do Coruja Informa
- 2: Monstro azul
- 3: Imperatriz Ditadora
- 4: Quero-Quero

Figura 1: Quero-Quero



Tarefa

Sendo uma matriz 6x6 o mapa do perímetro de onde a Coruja do Coruja Informa se encontrado momento da fuga, você deve detectar e informar à corujinha o perigo mais próximo dela (considere que um inimigo na diagonal está a 2 de distância).

Caso exista mais de um perigo com a mesma distância da coruja, considere que o inimigo de maior número tenha prioridade. Por exemplo, caso um Monstro Azul e um Quero-Quero estejam a mesma distância da coruja, considere Quero-Quero como maior perigo.

Exemplo

2	2	0	0	0	4
2	0	0	3	2	0
0	0	0	2	0	0
4	4	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0
0	0	2	4	0	4

Tabela 1: Exemplo de matriz

No exemplo a cima, o perigo mais próximo é um quero-quero.

Entrada

A entrada consiste em um número N indicando a quantidade de casos teste seguido por N matrizes 6x6. Todas as matrizes estão populadas com: 0, 1, 2, 3 e 4. Todos os números, exceto 1 (coruja) e 3 (imperatriz), podem aparecer diversas vezes na matriz.

Saída

A saída dependerá de quem é o inimigo mais próximo da coruja. Se é um monstro azul, mostrar "CORRE, CORUJINHA, TEM UM MONSTRO NA SUA COLA". Se é a Imperatriz Ditadora, mostrar "Se nao quiser virar nuggets da realenza, da uma agilizada". Se é um quero-quero, mostrar "Tem um quero-quero pertinho e ele parece estar bravo...".

Exemplo de Entrada

```
5
2 0 2 0 0 0
0 3 0 0 0 4
0 0 2 0 0 0
0 4 0 0 0 0
0 0 2 0 0 4
0 0 2 1 0 4
2 0 2 0 0 0
0 3 0 0 0 0
0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0
0 0 2 0 0 4
0 0 2 0 0 4
1 0 4 0 0 0
0 0 0 0 0 2
0 0 0 0 4 0
0 4 0 0 0 0
3 0 2 0 0 4
4 4 0 0 0 4
4 0 4 0 0 2
0 0 0 0 0 0
0 0 2 0 0 2
0 4 0 1 0 0
0 0 2 0 4 0
3 0 0 0 0 4
4 0 0 0 2 0
4 0 0 4 0 0
0 0 0 0 0 0
0 1 0 0 3 4
0 0 0 4 0 0
0 2 0 0 0 0
```

Exemplo de Saída

```
CORRE, CORUJINHA, TEM UM MONSTRO NA SUA COLA
Se nao quiser virar nuggets da realenza, da uma agilizada
Tem um quero-quero pertinho e ele parece estar bravo...
Tem um quero-quero pertinho e ele parece estar bravo...
CORRE, CORUJINHA, TEM UM MONSTRO NA SUA COLA
```