

---

## Tresors en un mapa (4)

P39846\_ca

---

Feu un programa que, donat un mapa amb tresors i obstacles, digui a quina distància es troba el tresor accessible més llunyà a una posició inicial donada. Els moviments permesos són horitzontals o verticals, però no diagonals. Si cal, es pot passar per sobre dels tresors.

### Entrada

L'entrada comença amb el nombre de files  $n > 0$  i de columnes  $m > 0$  del mapa. Segueixen  $n$  files amb  $m$  caràcters cadascuna. Un punt indica una posició buida, una 'x' indica un obstacle, i una 't' indica un tresor. Finalment, un parell de nombres  $f$  i  $c$  indiquen la fila i columna inicials (ambdues començant en 1) des de les quals cal començar a buscar tresors. Podeu suposar que  $f$  està entre 1 i  $n$ , que  $c$  està entre 1 i  $m$ , i que la posició inicial sempre està buida.

### Sortida

Escriviu el nombre mínim de passos des de la posició inicial fins a arribar al tresor més llunyà. Si no es pot arribar a cap tresor, cal indicar-ho.

#### Exemple d'entrada 1

```
7 6
..t...
..XXX.
.....
tX..X.
.X..Xt
..XX...
..t...
5 3
```

#### Exemple d'entrada 2

```
4 10
..t...X...
.....X..t.
XXXXX.X...
.....X.t
4 1
```

#### Exemple d'entrada 3

```
5 7
.....
..XXXXXt
..X...Xt
..X.X.XX
...X.Xt
5 5
```

#### Exemple de sortida 1

```
distancia maxima: 6
```

#### Exemple de sortida 2

```
no es pot arribar a cap tresor
```

#### Exemple de sortida 3

```
distancia maxima: 20
```

## **Informació del problema**

Autor : Salvador Roura

Generació : 2013-09-02 14:55:59

© *Jutge.org*, 2006–2013.

<http://www.jutge.org>