

---

## Tresors en un mapa (1)

X68356\_ca

---

Feu un programa que, donat un mapa amb tresors i obstacles, digui si és possible o no arribar fins a algun dels tresors des d'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  $n$  i de columnes  $m$  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  $n > 0$ , que  $m > 0$ , que  $f$  estarà entre 1 i  $n$ , que  $c$  estarà entre 1 i  $m$ , i que la posició inicial sempre estarà lliure.

### Sortida

Escriviu "1" o "0" depenent de si és possible o no arribar a algun dels tresors.

### Observació

La manera més senzilla de resoldre aquest exercici no usa cap cua.

#### Exemple d'entrada 1

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

#### Exemple de sortida 1

```
1
```

#### Exemple d'entrada 2

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

#### Exemple de sortida 2

```
0
```

#### Exemple d'entrada 3

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

#### Exemple de sortida 3

```
1
```

## **Informació del problema**

Autor : Salvador Roura

Generació : 2022-06-28 21:03:54

© *Jutge.org*, 2006–2022.

<https://jutge.org>