

---

**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 de sortida 1**

```
distancia maxima: 6
```

**Exemple d'entrada 2**

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

**Exemple de sortida 2**

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

**Exemple d'entrada 3**

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

**Exemple de sortida 3**

```
distancia maxima: 20
```

**Informació del problema**

Autoria: Salvador Roura

Generació: 2026-01-25T10:41:41.668Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>