
Tresors en un mapa (5)**P43164_ca**

Feu un programa que, donat un mapa amb tresors i obstacles, digui a quina distància es troba, de tots els tresors accessibles des d'una posició inicial donada, el segon tresor més llunyà. 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 al segon tresor més llunyà. Si no es pot arribar a dos o més tresors, 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...
t.....X.t
4 3
```

Exemple d'entrada 3

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

Exemple de sortida 1

```
segona distancia maxima: 5
```

Exemple de sortida 2

```
no es pot arribar a dos o mes tresors
```

Exemple de sortida 3

```
segona distancia maxima: 19
```

Exemple d'entrada 4

```
1 3
t.t
1 2
```

Exemple de sortida 4

```
segona distancia maxima: 1
```

Informació del problema

Autoria: Salvador Roura

Generació: 2026-01-25T11:11:23.686Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>