

**Aire pur****P65022\_ca**

En Den està passant l'inici del desconfinament a casa seva en una ciutat. La comarca on viu es pot representar amb una graella amb  $n \times m$  caselles. Cada casella pot ser d'aigua, bosc o ciutat. Dues caselles es consideren veïnes si són horitzontalment o verticalment adjacents. Dues caselles de tipus ciutat pertanyen a la mateixa ciutat si i només si podem anar d'una a l'altra movent-nos entre caselles de ciutat que siguin veïnes.

De tant en tant en Den surt a passejar, començant en qualsevol casella de bosc veïna d'alguna casella de la seva ciutat. A partir d'aquí, es mou pel bosc evitant passar per cap altre ciutat i per l'aigua. En Den només es mou entre caselles veïnes i no surt mai de la comarca. Fins on podrà arribar?

**Entrada**

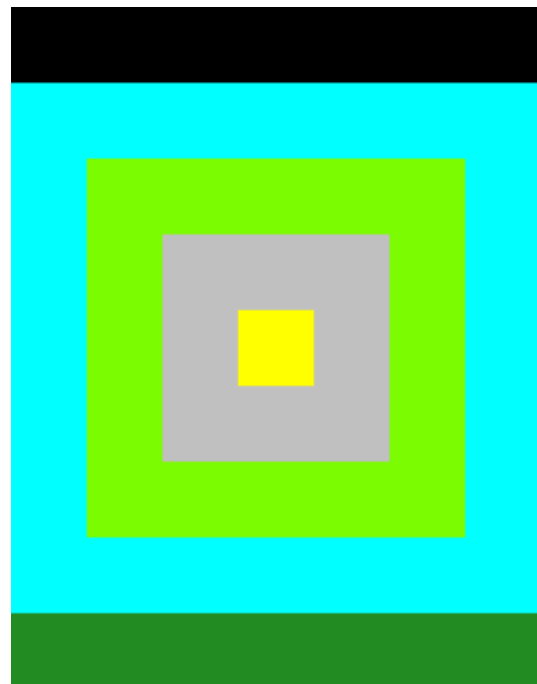
L'entrada conté la descripció de la comarca. Comença amb dues línies amb  $n$  i  $m$ , ambdues entre 1 i 30. Segueixen  $m$  línies, cadascuna amb  $n$  caràcters: 'A' indica aigua, 'B' indica bosc, 'C' indica ciutat, i 'D' la casella on viu en Den. Hi ha exactament una 'D'.

**Sortida**

Dibuixeu una imatge  $30n \times 30m$  que representi la comarca, fent servir un quadrat  $30 \times 30$  per a cada casella. Assigneu els colors de les caselles així: Si és d'aigua, amb el color 'Aqua'. Si és de bosc, amb 'LawnGreen' si en Den hi pot arribar, o bé amb 'ForestGreen' si no. La casella on viu en Den ha de ser de color 'Yellow'. Pinteu amb 'Silver' la resta de la ciutat del Den, i les altres ciutats amb 'Black'.

**Exemple d'entrada 1**

```
7
9
CCCCCC
AAAAAA
ABBBBB
ABCCBA
ABDCBA
ABCCBA
ABBBBB
AAAAAA
BBBBBB
```

**Exemple de sortida 1**

(210×270)

### Exemple d'entrada 2

```
4
5
BBBB
BCCC
ABBB
CCCD
BABB
```

### Exemple de sortida 2

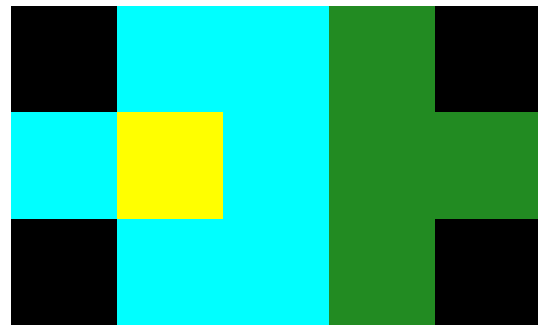


(120×150)

### Exemple d'entrada 3

```
5
3
CAABC
ADABB
CAABC
```

### Exemple de sortida 3



(150×90)

### Informació del problema

Autoria: Víctor Martín

Generació: 2026-01-25T11:22:54.723Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>