

El caballo hambriento

P72790_es

Un caballo se encuentra sobre un tablero de ajedrez. El caballo sólo se puede mover según las reglas habituales (es decir, modificando en dos unidades una de sus coordenadas, y en una unidad la otra coordenada, para un total de ocho posibles movimientos), siempre y cuando no salga del tablero ni visite ninguna casilla con un obstáculo. ¿Cuál es el mínimo número de pasos que debe dar el caballo para llegar a una zanahoria?

Entrada

La entrada consiste en diversos casos. Cada caso empieza con el número de filas f y el número de columnas c del tablero. Tanto f como c son como mínimo 3. Siguen f filas con c caracteres cada una. Una 'z' indica una zanahoria, una 'x' indica un obstáculo, y un '.' indica una posición libre. Cada caso acaba con la posición (fila y columna) inicial del caballo. (La casilla más a la izquierda de la primera fila es la (1, 1).) La posición inicial siempre estará libre.

Salida

Para cada caso, escribid una línea. Si el caballo puede llegar a alguna zanahoria, escribid el mínimo número de pasos. En otro caso, escribid 'no'.

Puntuación

- **Test:** Entradas donde f, c son siempre 3.
- **Test:** Entradas donde f, c están entre 3 y 10.
- **Test:** Entradas donde f, c están entre 3 y 50.
- **Test:** Entradas donde f, c están entre 3 y 200.

20 Puntos

30 Puntos

30 Puntos

20 Puntos

Ejemplo de entrada 1

```
3 3
...
..z
...
1 1

4 6
XXXXXX
X..XXX
XXXX.X
zX.XXX
2 3

3 4
XXXX
XXX.
XXXX
```

```
2 4
3 4
zzXX
z.zz
zzz.
3 4
```

Ejemplo de salida 1

1

4
no
no

Ejemplo de entrada 2

5 9
X.....
zXX..Xz..
X.X.....
.X..X....
..Z.....
5 6

7 8
zXXXzzzz
Xzzz,zzz
zz.zXXXX
XXzXXXXX
zXX.z..X
zXzX..zX
zzXXXX..
5 6

Ejemplo de salida 2

2
9

Información del problema

Autoría: Salvador Roura

Generación: 2026-01-25T11:43:21.214Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>