

Problema 1 – schior

100 puncte

Un schior profesionist se află pe un platou montan. Harta platoului este împărțită în n rânduri (numerotate de la 1 la n) a câte m parcele (numerotate de la 1 la m), fiecare parcelă reprezentând o zonă de teren de formă pătrată cu latura de 1 metru. Pe fiecare parcelă de pe hartă este scris un număr, ce reprezintă altitudinea parcelei respective.

Schiorul se poate deplasa din parcela curentă în oricare din cele 8 parcele învecinate (pe orizontală, verticală sau diagonală), cu condiția ca altitudinea noii parcele să fie mai mică sau egală cu altitudinea parcelei în care se afla anterior.

Cerință

Cunoscând coordonatele parcelei în care se află inițial schiorul, să se determine altitudinea minimă la care poate ajunge acesta.

Date de intrare

Pe prima linie a fișierului text **schior.in** se găsesc, separate printr-un spațiu, n și m , dimensiunile hărții. Pe a doua linie se găsesc, separate printr-un spațiu, l și c , coordonatele parcelei în care se află inițial schiorul. Pe următoarele n linii se găsesc câte m valori, separate prin câte un spațiu, reprezentând altitudinea fiecărei parcele de pe hartă.

Date de ieșire

În fișierul text **schior.out** se va scrie un număr natural ce reprezintă altitudinea minimă la care poate ajunge schiorul.

Restricții și precizări

- $1 \leq n \leq 100$, $1 \leq m \leq 100$, $1 \leq l \leq 100$, $1 \leq c \leq 100$ numere naturale
- $0 \leq$ valorile altitudinilor ≤ 9999

Exemplu

schior.in	schior.out	Explicații
5 4 1 3 4 3 5 6 2 8 8 3 3 5 9 3 1 1 4 5 1 4 5 1	2	Din parcela (1, 3) schiorul se poate deplasa prin parcelele (1, 2), (2, 1), ajungând la altitudinea 2, sau prin parcelele (2, 4), (3, 4), ajungând la altitudinea 3.

Timp maxim de execuție/test: **0.1 secunde**

Memorie totală: **2MB din care 1MB pentru stivă**

Dimensiunea maximă a sursei: **10KB.**