



Úloha č. 6

Líščia večera

Zadanie

V lese napadla hromada snehu. To do značnej miery komplikuje život líškam, ktoré tak pri hľadaní potravy musia spotrebovať väčšie množstvo energie. Vystopujú zajaca, no v momente keď sa zdá, že už mu niet pomoci, posledným veľkým skokom dopadne do bezpečia svojej nory. Úbohým líškam zostanú len smutné a hladné oči.

No neboli by to líšky ak by nemali v zásobe nejaké prefíkané riešenie! Na poslednej lesnej konferencii počuli niečo o plánovanej informatizácii lesa. Do redakcie FIKS-u tak poslali list, so žiadosťou o pomoc a priloženú fotografiu pojednávajúcu o kritickosti situácie (viz obr. ??).



Obrázek 1: Fotka zúboženej líšky.

Program, ktorým môžeš líškam pomôcť, ma za úlohu pre zadanú mapu lesa vypočítať, koľko skokov potrebuje zajac na to, aby sa dostal do nory a následne vyhodnotiť, či sa líške oplatí naháňať ho.

V programe je mapa reprezentovaná formou obdĺžnikovej matice, ktorej jednotlivé položky značia presnú veľkosť skoku akú zajac z daného miesta môže vykonať (skáče len vo vertikálnom alebo horizontálnom smere a nikdy sa nestane aby vyskočil za hranicu mapy). Na začiatku sa zajac nachádza vždy v ľavom hornom rohu mapy. Nora, do ktorej sa chce dostať je na mape znázornená číslom nula.

Vstup

Prvý riadok vstupu obsahuje dva čísla N a M , $1 \leq N, M < 100$ reprezentujúce rozmery mapy. Nasleduje N riadkov, každý obsahujúci M celých čísel oddelených medzerou. Ďalej je na samostatnom riadku číslo reprezentujúce čas, za ktorý sa k nore dostane líška. (Jednotka času zodpovedá dĺžke jedného skoku zajaca.)

Výstup

Ak je minimálny počet skokov, ktorými sa zajac dostane do nory rovný väčší času, za ktorý sa k nej dostane liška vypíš na samostatný riadok vetu: **Liska bez!**

Ak sa zajac dostane do nory skôr vypíš: **Dnes sa nenajes.**

Pozor! Môže sa stať, že mapované rozmery skokov vôbec neumožnia zajacovi dostať sa do nory. V tom prípade zajac len splašene pobehuje sem a tam a liška sa nemusí ponáhľať. V tom prípade vypíš: **Zajac ti sam vbehne do papule!**

Ukázkové data

Vstup

```
3 3
2 1 2
2 3 2
2 1 0
2
```

Výstup

Liska bez!

Vstup

```
3 3
2 1 2
1 0 1
2 1 2
5
```

Výstup

Zajac ti sam vbehne do papule!

Vstup

```
3 4
2 3 1 3
4 1 1 1
3 2 2 0
3
```

Výstup

Dnes sa nenajes.