

"Skakalica" je igra koja se igra na velikoj ploči koja se sastoji od 16 polja raspoređenih u 4 reda i 4 stupca. Svako polje je na početku crne ili bijele boje.

Glavni junak igre je čovječuljak. Igra započinje tako da se čovječuljak baci na neko polje na ploči s 3 metra visine. Time se promijeni boja polja na koje je pao.

Nakon što se čovječuljak oporavi od tupog udarca koji je neizostavna komponenta igre te najveći izvor zabave za milijune gledatelja, čovječuljak se može micati po poljima u četiri glavna smjera (gore, dolje, lijevo i desno).

Svaki put kad zakorači na neko polje, boja tog polja se promijeni.

Čovječuljkov cilj u igri je svojim koracima dovesti polja na ploči u zadanu konfiguraciju. Odredite najmanji broj koraka koje mora napraviti.

Ulazni podaci

Prva četiri retka standardnog ulaza sadrže početnu konfiguraciju ploče. Svaki od četiri retka sadrži četiri znaka koja označavaju početne boje polja u tom redu ('C' za crno, 'B' za bijelo).

Sljedeći redak sadrži dva broja, R i S, indeksi polja (red i stupac) na koje se na početku igre baci čovječuljak. Oba indeksa će biti prirodni brojevi između 1 i 4, a polje označeno s R=1, S=1 je gornje lijevo polje na ploči.

Zadnja četiri retka sadrže završnu konfiguraciju ploče u istom formatu kao što je bila početna.

Izlazni podaci

U prvi i jedini redak standardnog izlaza (zaslona) potrebno je ispisati traženi minimalni broj poteza iz zadatka.

Primjeri test podataka

ulaz	ulaz
BBBB	BBBB
BBBB	BBBB
BBBB	BBBB
BBBB	BBBB
1 2	1 1
CCBB	CCBB
BBBB	BCCB
BBBB	BBCC
BBBB	BBBC
izlaz	izlaz
1	6