

CODE@BURGAS

УЧЕНИЧЕСКО СЪСТЕЗАНИЕ ПО ПРОГРАМИРАНЕ
[HTTPS://CODEBURGAS.COM/](https://codeburgas.com/)

SPOJ

SIMPLE PROGRAMMING CONTESTS ONLINE JUDGE SYSTEM

СЪСТЕЗАТЕЛНА СИСТЕМА
[HTTPS://SPOJ.BFU.BG/](https://spoj.bfu.bg/)БУРГАСКИ СВОБОДЕН
УНИВЕРСИТЕТ
[HTTPS://WWW.BFU.BG](https://www.bfu.bg)ОБЩИНА БУРГАС
[HTTPS://WWW.BURGAS.BG](https://www.burgas.bg)

ГРУПА А. ЗАДАЧА А. ПЪТЕШЕСТВИЕ

Имало едно време един млад мъж на име Димитър, който живеел в малко селце, заобиколено от хълмове и планини. Той винаги искал да изследва света отвъд планините и мечтаел да пътува до далечни места. Един ден той решил да тръгне на пътешествие до най-близкия град, за да изпълни мечтата си.

Пътуването обаче нямало да е лесно. Пътеката към града бил пълен с хълмове, долини и потоци. Димитър трябвало да пресече много препятствия и да си проправи път през криволичещите пътеки, за да стигне до целта си. Той попитал селяните за посоката и те му дали карта, която показвала пътя до града.

Но Димитър не се задоволил само с картата. Искал да знае точното разстояние, което трябвало да измине, за да стигне до града.

Помогнете на Димитър като напишете програма, която може да намери най-краткия път между две точки на картата.

Вход

На първия ред на стандартния вход се въвеждат три цели числа: V , S , T , които съответстват на броя на точките на картата, началната и крайната точка на пътешествието, разделени с един интервал.

Следващите редове от стандартния вход съдържат също по три цели числа: U, V, W , които съответстват на маршрут от точка U до V с дължина W .

Изход

На стандартния изход програмата трябва да намери и изведе най-краткия път от точка S до точка T на картата.

Примерен вход	Примерен изход
6 0 5 0 1 5 0 2 1 1 2 2 1 3 4 2 3 1 2 4 7 3 4 3 3 5 8 4 5 2	7

