

sotron

100 puncte

Fișiere sursă: **sotron.cpp**, **sotron.c**, **sotron.pas**

Pe asfalt este desenat cu cretă un șotron, caroiă format din $n \times n$ căsuțe având aceleași dimensiuni (câte n căsuțe pe fiecare din cele n rânduri).

În fiecare căsuță este scris câte un număr întreg din intervalul $[-100, 100]$. Fiecare jucător are câte o piatră pe care o aruncă într-o căsuță a șotronului, și sărind într-un picior, împinge piatra din căsuță în căsuță, pe un anumit traseu astfel încât punctajul obținut din suma numerelor de pe traseul parcurs să fie cât mai mare.

Numerele din căsuțele șotronului sunt scrise cu două culori albastru și alb, astfel încât să nu existe două căsuțe alăturate (pe cele patru direcții Nord, Est, Sud, Vest) având numere scrise cu aceeași culoare. Întotdeauna, prima căsuță din primul rând al șotronului are înscris un număr de culoare albastră.

Se stabilesc apoi, următoarele reguli ale jocului:

- la începutul jocului, piatra poate fi aruncată în oricare căsuță a șotronului. Din poziția respectivă jucătorul își conduce piatra până la sfârșitul traseului stabilit de el;
- dintr-o căsuță în care numărul este scris cu albastru, piatra poate fi deplasată doar în căsuța vecină pe direcția Nord;
- dintr-o căsuță în care numărul este scris cu alb, piatra poate fi deplasată doar în căsuța vecină pe direcția Est;
- jucătorul poate alege orice căsuță (inclusiv cea în care a aruncat piatra) pentru a încheia jocul, atâta timp cât piatra nu iese din șotron

		Șotron				
prima linie		0	-6	-5	-17	2
a doua linie		1	-4	7	10	5
		-3	-2	3	-8	-8
		-20	3	5	3	-5
ultima linie		-10	-15	2	2	-4

Cerință

Să se scrie un program care să determine cel mai mare punctaj care se poate obține jucând șotron după regulile stabilite.

Date de intrare

Fișierul de intrare **sotron.in** are pe prima linie dimensiunea n a șotronului, iar pe următoarele n linii câte n numere separate de câte un spațiu, reprezentând numerele scrise în șotron.

Date de ieșire

Fișierul de ieșire **sotron.out** va conține pe prima linie un singur număr reprezentând punctajul maxim care se poate obține jucând șotron.

Restricții și precizări:

$$1 \leq n \leq 240$$

Exemplu

sotron.in	sotron.out	Explicație
5 0 -6 -5 -17 2 1 -4 7 10 5 -3 -2 3 -8 -8 -20 3 5 3 -5 -10 -15 2 2 -4	21	Punctajul obținut este $3 + (-2) + 3 + 7 + 10 = 21$

Timp maxim de execuție/test (Windows/Linux): 0.1 secunde