

Négyzet alakú mezőkből álló játéktereken, például táblás játékoknál vagy szimulációs programokban (lásd mintázatképződés, **I. 256.** feladat) a szomszédság meghatározása lényeges.

Legyen adott egy $N \times N$ ($5 \leq N \leq 100$) négyzetből álló játéktábla, amelynek minden mezője vagy üres, vagy egy bábút tartalmaz. A szomszédos mezők oldalaikkal vagy sarkaikkal érintkeznek, illetve a játéktér tulsó szélén vagy átellenes sarkán vannak. Két különböző mező T távolságban ($1 \leq T \leq N/2$) szomszédos, ha legföljebb T mezőn keresztül el lehet jutni az egyik mezőről a másikra. Például egy 6×6 -os táblán a $(2; 2)$ mező 2 távolságú szomszédjai az *ábrán* szürke színezésűek.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | | | | 1 | | |
| 2 | | 1 | | 1 | | 1 |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | 1 | 1 | | |
| 5 | | | 1 | | | |
| 6 | | | | | | |

Készítsünk programot **i493** néven, amely egy játéktábla pillanatnyi állása mellett megadja K darab kiválasztott mező T távolságú szomszédságában lévő mezőkön található bábuk számának összegét.

A program a standard bemenet első sorából olvassa be N , K és T értékét, majd a következő N sorból soronként N darab egész számot: 1 vagy 0 jelöli, hogy az adott mezőn van bábú, vagy nincs. A következő K sorban a vizsgált mezők oszlop- és sor koordinátái szerepelnek. A program a standard kimenet első sorába írja a megadott K mező T távolságú szomszédságában található mezőkön lévő bábuk számának összegét.

Példa:

| Bemenet | Kimenet |
|-------------|---------|
| 6 2 1 | 6 |
| 1 0 0 0 0 0 | |
| 0 0 1 0 1 0 | |
| 0 0 0 1 0 1 | |
| 1 1 0 0 1 0 | |
| 1 0 0 0 1 1 | |
| 1 1 1 1 1 0 | |
| 5 2 | |
| 1 6 | |

Beküldendő egy **i493.zip** tömörített állományban a program forráskódja és egy rövid leírás, ami megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.

Letölthető állomány: **i493beki.zip**.