

Adél és Bence a következő játékot játsszák: Adél rajzol egy N szélességű és N magasságú egységoldalú négyzetekből álló négyzethálót, majd minden mezőbe beír egy egész számot. Ezután Bence választ egy K pozitív egész számot, és rajzol egy $3 \cdot 3$ db, K oldalhosszú négyzetekből álló hálót úgy, hogy $3K \leq N$ legyen. Ezután a saját K oldalú négyzetei közül kiszínez tetszőlegesen X darabot ($1 \leq X \leq 9$), majd a saját mintáját ráilleszti a számozott négyzetrácsra úgy, hogy szélei a rácsvonalakra illeszkedjenek és a minta ne lógjon le a négyzetrácsról. Bence pontszáma a színezett terület által lefedett mezőkben lévő számok összege. Adjuk meg, hogy legföljebb hány pontot szerezhethet Bence.

Bemenet: az első sor tartalmazza az N számot. A következő N sor mindegyike N számot tartalmaz, a mezőkbe írt számokat. Az i -edik sor j -edik eleme $A_{i,j}$.

Kimenet: az elérhető legnagyobb pontszám.

Példa:

Bemenet (a / jel sortörést helyettesíti)	Kimenet
6	19
1 0 2 3 -3 0 / 2 1 4 -1 1 1 / 1 2 -4 1 -3 5	
2 2 5 -9 1 -6 / -1 0 1 1 -1 0 / 1 -1 -3 1 3 -7	

Korlátok: $3 \leq N \leq 100$, $-1000 \leq A_{i,j} \leq 1000$, Adél biztosan írt nemnegatív számot. Időkorlát: 0,5 mp.

Értékelés: a pontok 50%-a kapható, ha $N \leq 10$.

Beküldendő egy `is47.zip` tömörített állományban a megfelelően dokumentált és kommentezett forrásprogram, amely tartalmazza a megoldás lépéseit, valamint megadja, hogy a program melyik fejlesztői környezetben futtatható.