

## 2. Gra

Podczas kolejnej tego dnia, jakże ciekawej lekcji Bajtek z kolegami wymyślili grę. Na kartce z zeszytu rysują kwadrat i zamalowują część krutek. Następnie jedna osoba wybiera kratkę startową i końcową, a druga próbuje przejść pionkiem ze startu do mety tak, by nie stawać na zamalowanych kratkach. By było trudniej, koledzy ustalili, że pionek może się poruszać tylko o jedno pole w prawo, w dół albo na skos (czyli tak, by co najmniej jedna ze współrzędnych została powiększona o 1). Bajtek zauważył, że pionek nie zawsze może dotrzeć do mety i postanowił to zbadać.

### 1 Zadanie

Zaimplementuj program obliczający, na ile sposobów pionek może przejść ze startu do mety zgodnie z zasadami gry (w szczególności jeśli nie ma takiej możliwości, program powinien zwrócić 0).

### 2 Wejście

W pierwszym wierszu standardowego wejścia znajduje się dwie liczby naturalne  $N$  (z zakresu  $[1, 100]$ ) - rozmiar planszy. Następne  $N$  wierszy zawiera po  $N$  liczb naturalnych - opis planszy (0 oznacza pole zamalowane, a 1 - wolne). Ostatnie dwa wiersze zawierają po dwie liczby naturalne oddzielone spacjami - współrzędne odpowiednio startu i mety.

### 3 Wyjście

Na standardowym wyjściu programu powinna znaleźć się jedna liczba naturalna - liczba możliwych dróg ze startu do mety.

## 4 Przykład

### 4.1 Wejście

3

1 1 1

1 0 1

1 1 1

0 0

2 2

### 4.2 Wyjście

4