

Vượt chướng ngại vật

Cho một ma trận vuông kích thước $N \times N$ ($N \leq 100$) chứa các số nguyên nằm trong khoảng từ 1 đến 1000 là độ cao của các chướng ngại vật.

Alex được đặt vào vị trí x, y trong ma trận, anh ta phải nhảy lên 1 vị trí có độ cao cao hơn vị trí mà anh ta đang đứng, tuy nhiên Alex chỉ có đủ sức để nhảy lên vị trí có độ cao thấp nhất trong số những chướng ngại vật xung quanh anh ta.

Alex sẽ dừng lại khi không còn chướng ngại vật để vượt qua.

Cho biết kích thước ma trận, vị trí xuất phát của Alex và ma trận chướng ngại vật

Hãy viết 1 chương trình đếm số chướng ngại vật mà Alex đã vượt qua.

Ví dụ: Alex xuất phát ở tọa độ (4,0)

612	604	41	147	860	41
482	239	656	554	558	134
109	933	303	980	215	387
453	401	713	762	849	505
173	340	464	753	873	361
873	198	451	473	959	768

Vị trí màu xanh là vị trí xuất phát của Alex, các chướng ngại vật xung quanh Alex được đánh dấu màu đỏ.

Vì Alex chỉ có thể nhảy sang được vị trí chướng ngại vật có độ cao thấp nhất nên chướng ngại vật có độ cao 198 được chọn.

612	604	41	147	860	41
482	239	656	554	558	134
109	933	303	980	215	387
453	401	713	762	849	505
173	340	464	753	873	361
873	198	451	473	959	768

Sau khi di chuyển, vị trí hiện tại của Alex là chướng ngại vật có độ cao 198 (vị trí màu xanh lá cây), các chướng ngại vật thỏa mãn điều kiện xung quanh Alex được đánh dấu màu đỏ. Vì 173 là chướng ngại vật có độ cao thấp hơn vị trí Alex đang đứng nên không thỏa mãn điều kiện. Vì vậy, vị trí tiếp theo Alex di chuyển đến đó là chướng ngại vật có độ cao 340.

.....

Tiếp tục di chuyển như vậy ta thu được quá trình di chuyển của Alex theo thứ tự: 173 – 198 – 340 – 401 – 453 - 933

612	604	41	147	860	41
482	239	656	554	558	134
109	933	303	980	215	387
453	401	713	762	849	505
173	340	464	753	873	361
873	198	451	473	959	768

Vì vậy, không tính điểm xuất phát, Alex đã vượt qua 5 chướng ngại vật, kết quả cần in ra là 5.

Input

Dòng đầu tiên của input là số test case.

Mỗi test case gồm nhiều dòng, dòng đầu tiên chứa 3 số N , x , y , trong đó N là kích thước của ma trận, x và y là tọa độ xuất phát của Alex.

N dòng tiếp theo chứa thông tin của ma trận.

Output

In ra theo định dạng sau: đầu tiên là kí tự "#", tiếp theo là số thứ tự của test case, tiếp theo là khoảng trắng (dấu cách) và cuối cùng là kết quả.

Example

Input:

```
1
6 4 0
612 604 41 147 860 41
482 239 656 554 558 134
109 933 303 980 215 387
453 401 713 762 849 505
173 340 464 753 873 361
873 198 451 473 959 768
```

Output:

```
#1 5
```