

**Notice:** 1:由于本OJ建立在Linux平台下，而许多题的数据在Windows下制作，请注意输入、输出语句及数据类型及范围，避免无谓的RE出现。2:本站即将推出针对初学者的试题系统(与目前OJ是分开的，互不影响)，内容覆盖从语法入门到NOI的所有知识点，敬请关注。

## 1207: [HNOI2004]打鼹鼠

Time Limit: 10 Sec Memory Limit: 162 MB

Submit: 2332 Solved: 1140

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

### Description

鼹鼠是一种很喜欢挖洞的动物，但每过一定的时间，它还是喜欢把头探出到地面上来透透气的。根据这个特点阿Q编写了一个打鼹鼠的游戏：在一个 $n \times n$ 的网格中，在某些时刻鼹鼠会在某一个网格探出头来透透气。你可以控制一个机器人来打鼹鼠，如果 $i$ 时刻鼹鼠在某个网格中出现，而机器人也处于同一网格的话，那么这个鼹鼠就会被机器人打死。而机器人每一时刻只能够移动一格或停留在原地不动。机器人的移动是指从当前所处的网格移向相邻的网格，即从坐标为 $(i,j)$ 的网格移向 $(i-1,j)$ ,  $(i+1,j)$ ,  $(i,j-1)$ ,  $(i,j+1)$ 四个网格，机器人不能走出整个 $n \times n$ 的网格。游戏开始时，你可以自由选定机器人的初始位置。现在你知道在一段时间内，鼹鼠出现的时间和地点，希望你编写一个程序使机器人在这一段时间内打死尽可能多的鼹鼠。

### Input

第一行为 $n$  ( $n \leq 1000$ )， $m$  ( $m \leq 10000$ )，其中 $m$ 表示在这一段时间内出现的鼹鼠的个数，接下来的 $m$ 行每行有三个数据 $time, x, y$ 表示有一只鼹鼠在游戏开始后 $time$ 个时刻，在第 $x$ 行第 $y$ 个网格里出现了一只鼹鼠。 $Time$ 按递增的顺序给出。注意同一时刻可能出现多只鼹鼠，但同一时刻同一地点只可能出现一只鼹鼠。

### Output

仅包含一个正整数，表示被打死鼹鼠的最大数目

## Sample Input

```
2 2
```

```
1 1 1
```

```
2 2 2
```

## Sample Output

```
1
```

## HINT

## Source

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

[HOME](#) [Back](#)

[한국어](#) [中文](#) [فارسی](#) [English](#) [ไทย](#)

版权所有 ©2008-2012 大视野在线测评 | 湘ICP备13009380号 | 站长统计

Based on opensource project hustoj.