

**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。

## 2241: [SDOI2011]打地鼠

Time Limit: 10 Sec Memory Limit: 512 MB

Submit: 985 Solved: 629

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

### Description

打地鼠是这样的一个游戏：地面上有一些地鼠洞，地鼠们会不时从洞里探出头来很短时间后又缩回洞中。玩家的目标是在地鼠伸出头时，用锤子砸其头部，砸到的地鼠越多分数也就越高。

游戏中的锤子每次只能打一只地鼠，如果多只地鼠同时探出头，玩家只能通过多次挥舞锤子的方式打掉所有的地鼠。你认为这锤子太没用了，所以你改装了锤子，增加了锤子与地面的接触面积，使其每次可以击打一片区域。如果我们把地面看做 $M \times N$ 的方阵，其每个元素都代表一个地鼠洞，那么锤子可以覆盖 $R \times C$ 区域内的所有地鼠洞。但是改装后的锤子有一个缺点：每次挥舞锤子时，对于这 $R \times C$ 的区域中的所有地洞，锤子会打掉恰好一只地鼠。也就是说锤子覆盖的区域中，每个地洞必须至少有1只地鼠，且如果某个地洞中地鼠的个数大于1，那么这个地洞只会有1只地鼠被打掉，因此每次挥舞锤子时，恰好有 $R \times C$ 只地鼠被打掉。由于锤子的内部结构过于精密，因此在游戏过程中你不能旋转锤子（即不能互换 $R$ 和 $C$ ）。

你可以任意更改锤子的规格（即你可以任意规定 $R$ 和 $C$ 的大小），但是改装锤子的工作只能在打地鼠前进行（即你不可以打掉一部分地鼠后，再改变锤子的规格）。你的任务是求出要想打掉所有的地鼠，至少需要挥舞锤子的次数。

Hint：由于你可以把锤子的大小设置为 $1 \times 1$ ，因此本题总是有解的。

### Input

第一行包含两个正整数 $M$ 和 $N$ ；

下面 $M$ 行每行 $N$ 个正整数描述地图，每个数字表示相应位置的地洞中地鼠的数量。

### Output

输出一个整数，表示最少的挥舞次数。

## Sample Input

3 3

1 2 1

2 4 2

1 2 1

## Sample Output

4

### 【样例说明】

使用2\*2的锤子，分别在左上、左下、右上、右下挥舞一次。

### 【数据规模和约定】

对于100%的数据, 1

## HINT

## Source

第一轮Day1

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

[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.