

Louca Matriz

Illeinand é uma pessoa apaixonada por matemática, que adora se divertir com jogos de lógica. Porém ela já estava enjoada de todos os jogos existentes, e resolveu criar um novo para testar sua capacidade de memorizar números e resolver problemas. O problema consiste em gerar uma tabela com números aleatórios, memorizar os mesmos e a partir disso determinar qual a soma da linha e da coluna de acordo com posições da tabela sorteadas. Por exemplo, imagine que uma matriz 3x3 qualquer é gerada.

3	1	5
2	9	8
7	6	4

A partir disso, são sorteados dois números e Illeinand deve ser capaz de determinar a soma da linha e da coluna sorteadas. No exemplo acima, se os números sorteados fossem 1 para linha e 2 para a coluna, a resposta seria a soma da linha 1 ($3 + 1 + 5 = 9$), mais a soma da coluna 2 ($1 + 9 + 6 = 16$), excluindo o valor repetido de ambas (1), totalizando ($[9 + 16] - 1 = 24$). Illeinand tem uma capacidade de raciocínio incrível, porém ela não consegue ninguém que a acompanhe na mesma velocidade, para determinar se ela calculou de forma correta ou não a soma da matriz. Para ajuda-la, você deve criar um programa capaz de determinar, a partir da matriz gerada e das posições, qual o valor das somas para garantir que Illeinand está solucionando o problema de forma correta. A figura abaixo mostra o exemplo do sorteio descrito no enunciado:

3	1	5
2	9	8
7	6	4

A entrada começa com dois números **N** e **M** ($1 \leq N, M \leq 500$) que indicam respectivamente, a quantidade de linhas e colunas da matriz **N x M**. A seguir, são lidas **N** linhas, cada uma com **M** números **X** ($0 \leq X \leq 9$) preenchendo o conteúdo da matriz. Por último, são lidos dois valores **A** e **B** ($1 \leq A \leq N, 1 \leq B \leq M$), determinando cada uma das linhas e colunas sorteadas para a soma.

A saída é composta por um número indicando a o resultado da soma para a consulta correspondente.

Exemplos

Entrada	Saída
3 3 3 1 5 2 9 8 7 6 4 1 2	24
2 2 1 2 3 4 1 1	6