

## Táblatörés

Egy táblázat pozitív egész számokat tartalmaz. Két játékos a következő szabályok szerint játszik: felváltva lépnek, minden lépésben a soron következő játékos a tábla valamelyik szélső sorát vagy oszlopát letörheti – ekkor a letört részen levő számok az övéi lesznek. Addig játszanak, amíg a tábla el nem fogy. Az egyes játékosok pontszáma az általuk megszerzett számok összege lesz.

Írj programot, ami kiszámítja, hogy a kezdő játékos maximum mennyi pontot szerezhetsz a játék végére, feltéve, hogy a második játékos is a saját pontszámát szeretné maximalizálni, és a lehető legjobban játszik!

### Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a tábla sorainak és oszlopainak száma van ( $1 \leq N, M \leq 30$ ). A következő  $N$  sornak a soronkénti  $M$  darab száma a táblázat egyes helyein levő számokat jelenti ( $1 \leq X_{i,j} \leq 100$ ).

### Kimenet

A *standard kimenet* első és egyetlen sorába a kezdő játékos által maximálisan szerezhető pontok számát kell írni, feltéve, hogy a második játékos is a lehető legjobban játszik!

### Példa

Bemenet

```
3 5
1 5 7 8 8
8 10 8 4 2
2 9 2 7 1
```

Kimenet

```
50
```

### Korlátok

Időlimit: 0.5 mp.

Memórialimit: 64 MB