內容

有一個 M×N 的地圖，每一格的數字紀錄著寶石的數量，如果數字是 -1 代表牆壁。  
有一位機器人一開始位於 (r,c) 的位置上且方向朝右邊，他遵循著以下規則行走。  
1. 若機器人位於的格字內寶石數量為 0，則機器人程式終止。  
2. 機器人維護著一個分數 score，將 score 加上當前格的寶石數量，並且撿起一顆寶石。  
3. 若 score 是 k 的倍數，則向右轉 90 度。  
4. 若機器人面向的格子是牆壁或是超出邊界，則繼續向右轉 90 度直到面向的格子非牆壁或非超出邊界，並回到第 1 步。

一張含有 文字, 圖表, 行, 數字 的圖片

自動產生的描述

例如機器人一開始在座標 (2,1) 且 k=2，向右走兩步之後分數為 3+2+3=8，由於 8 是 2(k=2) 的倍數所以向右轉 90 度。接下來往下走一步分數變為 11，需要向右轉 2 次 90 度才不會面向牆壁或是邊界外的格子。

接下來向前走一步走到座標 (2,3)，由於先前已經拿走一顆寶石，該位置的寶石數量變為 2，因此分數變為 13，再繼續往上走兩步到 (0,3) 處分數為 16，由於 16 為 2(k=2) 的倍數所以向右轉 90 度。

向前走一格到 (0,4) 後需要向右轉兩次 90 度，回到 (0,3) 後由於寶石數量為 0，機器人停止。過程中機器人總共撿了 8 顆寶石。

輸入說明

第一行有 5 個正整數 M,N,k,r,c

1≤M≤100

2≤N≤100

1≤k≤20

0≤r<m

0≤c<n

保證機器人初始位置不是牆壁。接下來有 M 行，每一行有 N 的數字，代表地圖的資訊。

輸出說明

輸出機器人會蒐集幾個寶石。

範例輸入 #1

1 7 3 0 4

1 -1 2 1 2 1 0

範例輸出 #1

5

範例輸入 #2

4 5 4 2 1

2 0 1 1 1

2 -1 0 2 -1

0 3 2 3 0

1 1 -1 3 1

範例輸出 #2

8