

Robot, kincs, adó

Egy robot áll egy játéktábla mezőjén. Az egyes mezőkön kincsek vannak, amit a robot begyűjt (pozitív számok), illetve adószedők, akik a kincsből elvesznek (negatív számok). Olyan utat kell találni a játéktábla széléig, hogy az érintett mezőkön levő számok összege maximális legyen! Egy lépésben a robot szomszédos mezőre léphet, balra, jobbra, lefelé vagy felfelé, illetve átlósan a négy lehetséges irányban. Csak úgy léphet, hogy minden lépésével távolodjon a kiindulási helyétől, azaz a kiindulási mezőtől vett távolsága növekedjen. Két pont távolságán a sorindexek és az oszlopindexek különbségének maximumát értjük.

Készíts programot, amely egy kezdőpontra megadja, hogy a tábla széléig haladva mi az összeszedhető maximális kincs!

Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a tábla sorainak és oszlopainak száma ($1 \leq N, M \leq 1000$), valamint az induló hely sor- és oszlopindexe ($1 \leq S \leq N, 1 \leq O \leq M$) van. A következő N sor mindegyike M számot tartalmaz ($-1000 \leq \text{szám} \leq 1000$). Az i -edik sor j -edik száma a tábla (i,j) indexű mezőjében levő érték.

Kimenet

A *standard kimenet* első sorába a megszerezhető maximális kincsek számát kell írni!

Példa

Bemenet

```
5 6 3 2
1 0 0 1 0 0
1 0 2 0 2 0
0 0 0 2 0 2
0 9 0 1 0 0
-6 -6 -6 0 0 0
```

Kimenet

8

Korlátok

Időlimit: 0.2 mp.

Memórialimit: 32 MiB

Pontozás: A tesztek 40%-ában $N, M \leq 50$