

## Menghitung Kambing Alif

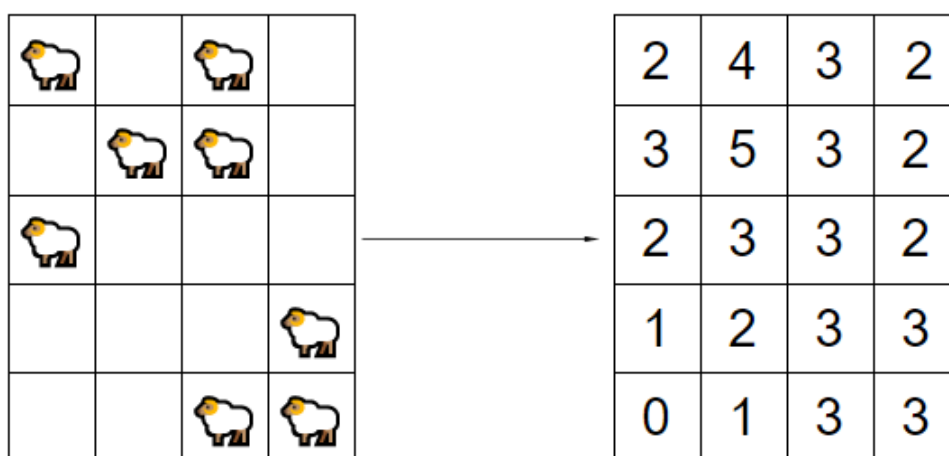
(1 detik, 1 GB)

### Deskripsi

Alif adalah seorang pemilik peternakan kambing yang sangat suka dengan matematika dan logika. Pada suatu sore, ia menggembalakan kambing-kambingnya di sebuah lapangan. Di sana, tiba-tiba terpikirkan olehnya suatu persoalan baru. Kali ini, ia agak kesulitan dalam memecahkannya.

Lapangan dapat dibayangkan sebagai kumpulan petak tanah berbentuk persegi dengan ukuran **B** baris petak dan **K** kolom petak. Tiap-tiap petak dapat berisi nol atau satu ekor kambing. Masing-masing petak diberi angka yang mewakili jumlah total kambing di petak tersebut dan di petak-petak sekelilingnya sehingga angka yang mungkin adalah nol hingga sembilan.

Salah satu bentuk lapangan yang digambar Alif adalah sebagai berikut.



Gambar kiri menunjukkan lapangan yang sesungguhnya sedangkan gambar kanan menunjukkan lapangan yang digambar Alif.

Alif kesulitan dalam menghitung jumlah maksimal yang mungkin dari kambing yang berada di baris tengah lapangan berdasarkan gambar lapangan yang telah dibuat. Banyak **B** baris petak selalu ganjil. Bantulah Alif dalam menghitungnya.

### Format Masukan

Baris pertama adalah **T** buah gambar lapangan Alif. Tiap gambar lapangan membutuhkan 1 + **B** baris masukan.

Baris pertama tiap gambar terdiri dari dua angka yang dipisah dengan spasi, yaitu **B** baris petak dan **K** kolom petak, dengan **B** selalu bilangan ganjil. Tiap **B** baris selanjutnya terdiri dari **K** angka yang dipisah dengan spasi yang menggambarkan bentuk lapangan.

### Format Keluaran

Masing-masing gambar lapangan Alif diberikan satu baris keluaran dengan format “**Gambar#X=Z**” dengan X adalah nomor gambar lapangan Alif (dimulai dari 1) dan Z adalah jumlah maksimal yang mungkin dari kambing yang berada di baris tengah lapangan.

### Batasan

Limit memori: 1GB.

Limit waktu: 1s.

Limit keluaran: 256KB.

$1 \leq T \leq 50$ .

Tiap gambar setidaknya memiliki satu buah penyelesaian.

$3 \leq B \leq 49$ , B adalah bilangan ganjil.

$3 \leq K \leq 49$ .

### Contoh Masukan

```
2
3 4
2 2 2 1
2 3 3 2
1 2 3 2
5 4
2 4 3 2
3 5 3 2
2 3 3 2
1 2 3 3
0 1 3 3
```

### Contoh Keluaran

```
Gambar#1=2
Gambar#2=1
```