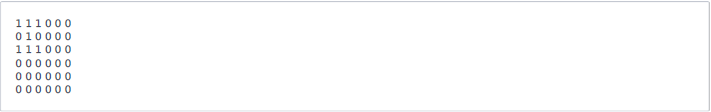
**2D ARRAYS – DS**

Tienes un arreglo 2D **6×6**, **arr**:



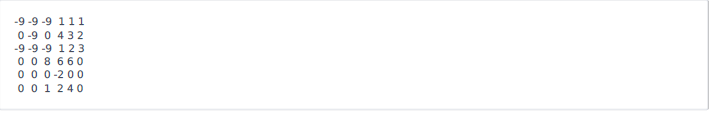
Definimos un reloj de arena en **A** como un subconjunto de valores con índices que caen en este patrón en la gráfica de **arr**.

Representación:

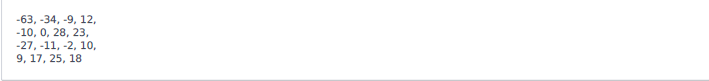


Estos son **16** relojes de arena en **arr**, y una suma de reloj de arena es la suma de los valores de un reloj. Calcular la suma de reloj de arena para cada reloj en **arr**, luego imprimir la máxima suma de reloj de arena.

Por ejemplo, tienes un arreglo 2D:



Calculamos los siguientes **16** valores de reloj de arena:



Nuestro valor mas alto de reloj de arena es **28** de los relojes de arena:



**Descripción de la función**

Complete la función hourglassSum. Retornar un entero, la máxima suma de reloj de arena en el arreglo.

hourglassSum tiene los siguientes parámetros:

* arr: un arreglo de enteros.

**Restricciones**

* -9 ≤ **arr**[**i**][**j**] ≤ 9
* 0 ≤ **i**,**j** ≤ 5

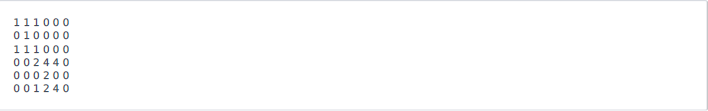
**Entrada**

Cada una de las 6 lineas de entrada arr[i] contiene 6 enteros separados por un espacio arr[i][j].

**Salida**

Imprimir el numero mas alto de la suma de relojes de arena encontrada en arr.

**Ejemplo de entrada**



**Ejemplo de salida**

