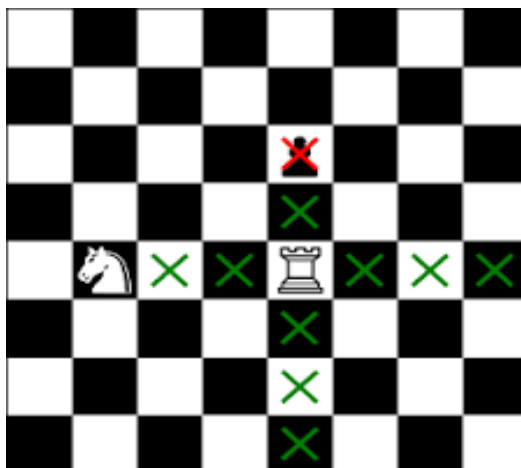


Torre Xadrez



Xadrez é sem dúvida um dos jogos mais famosos e que exige grande capacidade intelectual e estratégica. São várias peças que possuem diferentes tipos de movimentos no tabuleiro. A torre, por exemplo, move-se em uma linha ou em uma coluna, como pode ser observado na figura acima, onde as posições marcadas com um X destacam aquelas onde a torre pode ir. Havendo uma peça inimiga a sua frente, esta peça pode ser derrotada pela torre, é o caso do peão na figura acima. Porém, se houver uma peça aliada a frente, a torre poderá se mover até a posição imediatamente anterior a peça aliada, é o caso do cavalo na figura acima.

Sendo assim, você foi escolhido para desenvolver um programa que diz quantas peças inimigas a torre poderá possivelmente derrotar, a partir de uma posição X, Y no tabuleiro que indica onde a torre está.

Entrada

A entrada será primeiramente uma grade de tamanho **'8 x 8'**, representando o tabuleiro de xadrez. Cada uma das **'8'** linhas do tabuleiro possuirá **'8'** inteiros **'Q'** ($0 \leq Q \leq 2$), separados por espaço. Portanto, cada posição do tabuleiro possuirá 3 valores possíveis: **0** - para indicar que naquela posição não tem peça; **1** - para indicar uma peça aliada; **2** - para indicar que naquela posição há uma peça inimiga. Por fim, serão dados dois inteiros **'X'** e **'Y'** ($0 \leq X, Y \leq 7$), representando a coordenada inicial da torre, sendo que **'X'** representa uma linha e **'Y'** representa uma coluna. Além disso, na posição **X - Y** terá o valor **1**, pois representa a própria torre.

Saída

Você deverá imprimir a quantidade de peças inimigas no caminho da torre.

Entrada	Saída
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2 0 1 1 2 0 2 0 0 0 0 0 0 0 2 0 0 0 0 0 2 2	2

