**ccu13b09(PA91B6): 蒐集寶物的旅程**

**time limit: 3 sec**

在一個n\*n的方格棋盤式的地圖上, 你要從出發點走到終點, 在每一個格子裡, 有若干價值的寶物, 只要你走到那一格, 就可以得到該格子中的寶物, 你想要規劃一個路線以取得最多價值的寶物. 出發點總是在左上角, 而終點則是在右下角, 由於體力的限制, 你只能經過2n-1個格子, 也就是說你每次只能選擇向下走或是向右走, 以下是一個例子

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 0 | 1000 | 200 | 2000 |
| 100 | 50 | 100 | 300 | 0 |
| 200 | 20 | 200 | 100 | 0 |
| 50 | 20 | 50 | 100 | 0 |
| 50 | 50 | 1500 | 1000 | 10 |

在這個例子中, n=5, 最佳的路線是如圖所示, 而可以取得的最大寶物價值總和為

0+0+1000+100+200+50+1500+1000+10=3860,

其他的路線所取得的價值都比較小, 例如向右走到底再向下走到底的路線所能取的的價值為3210

寫一個程式對於每一個這樣的輸入矩陣, 求得最大利益

**輸入:**  輸入檔若干個測試題, 每一題的第一行是整數n, n<200, 代表是n\*n的方格棋盤,接下來n行, 依序每一行是一列中各個格子中寶物的價值, 所有的數字都是非負整數, 而且在可以以32位元整數表達(包括總和), 兩數字之間均以一個空白間格, 最後一個測試題的n=0, 代表檔案的結束, 你計算不需要處理這題

**輸出**: 每一題分別以一行將最大的寶物價值總和輸出

**sample input:**

5

0 0 1000 200 2000

100 50 100 300 0

200 20 200 100 0

50 20 50 100 0

50 50 1500 1000 10

2

0 5

2 0

0

**output of the sample input:**

3860

5