

La lotería de los aprobados

Los profesores de programación de la URJC han decidido que este año van a sortear un aprobado entre todos los estudiantes de sus asignaturas a modo de lotería de Navidad. Cada estudiante recibirá un tablero de $n \times m$, y podrá elegir qué casillas destapa, como si se tratara de un calendario de adviento. El estudiante jugará con el número resultante de sumar los valores obtenidos en las casillas elegidas.



Para poder llevar a cabo este plan, los estudiantes tienen que poner de su parte. Su objetivo es implementar un programa que, dado el tablero del estudiante y las casillas que elige, genere el número con el que jugará a la lotería. Pero se desconoce el número de casillas que van a elegir.

Entrada

La primera línea contiene dos enteros n y m que indican las dimensiones del tablero.

Las siguientes n líneas contienen m enteros cada una, correspondientes a los valores de cada una de las celdas, de forma que el valor j de la línea i , almacena el valor de la casilla (i, j) del tablero.

A continuación, aparecen las líneas que contienen dos números enteros x e y que indican las coordenadas (x, y) de la casilla elegida para destapar. Este bloque termina cuando alguna de las dos coordenadas sea menor que 0.

Salida

Se deberá imprimir por consola el número con el que el estudiante jugará la lotería, resultado de sumar los valores de las casillas destapadas.

Ejemplo de entrada	Ejemplo de salida
5 5 63 57 74 22 11 6 29 66 24 0 66 72 39 63 40 56 77 91 13 19 65 15 91 14 11 1 2 1 1 1 0 2 4 4 4 0 1 2 3 2 1 2 2 2 -1	383

Límites

- $5 \leq n, m \leq 1000$