**< 알고리즘 문제 출제 보고서 >**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **난이도 : A단계**  **문제 제목: 준영이의 하수구 뚫기**  **문제 지문**  준영이가 오랜만에 집에서 때를 밀었더니 하수구가 막혀 물이 역류하기 시작하였다. 아뿔싸, 물이 욕실 밖으로 넘치기 전 얼른 하수구를 뚫어 이를 해결해야 한다! 준영이는 빠르게 하수구를 뚫기 위해 아래 그림과 같은 모양의 하수구 도면을 얻었다. 해당 도면을 바탕으로 준영이는 하수구를 한 칸씩 이동하여 막힌 하수구를 끝까지 뚫어야 한다.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |   하수구의 시작점은 (0, 0)으로 끝지점은 (N-1, N-1)이다. 해당 도면에는 하수구 각 구간의 막힌 정도가 표시되어 있다. 위의 그림에서 ( ) 지점에서는 '' 만큼 막혀있다. 한 번의 시도에 뚫을 수 있는 양은 1이지만, 보조 아이템인 락스가 존재하는 지점에 다다르게 된다면 락스의 세기만큼 뚫을 수 있는 양이 늘어난다. 즉, 크기 '2'를 가진 락스에 도달하게 되면 총 3 까지의 양을 한번에 뚫을 수 있게 된다. 과연, 준영이는 하수구를 완전히 뚫기 위해 최소 몇번을 움직여야 하는지 알아보자.  **[제한사항]**   1. 시작점은 (0, 0)으로 도착점은 (N, N)으로 고정한다. 2. 한번에 뚫을 수 있는 양은 1이다. (단, 락스 아이템 장착 후에는 해당 양만큼 추가된 양으로 작업이 가능한다.) 3. 락스 아이템은 음수로 표현된다. 4. 왔던 길을 다시 뒤로 되돌아갈 수 없다.   **[입력]**  첫째 줄에 테스트 케이스 갯수인 t가 주어진다. 다음 줄에는 행렬의 크기인 N이 주어진다. 지도의 크기는 최대 50 \* 50 이다. 다음줄 부터는 지도의 크기만큼 2차원 배열 형태의 지도 정보가 주어진다.  **[출력]**  각 테스트 케이스의 답을 순서대로 출력하며, 각 케이스마다 줄의 시작에 #C 를 출력하여야 한다. 이때, C는 케이스의 번호이다. 같은 줄에 빈 칸을 하나 두고, 주어진 입력에서 출발지에서 도착지까지 가는 경로 중에 복구 작업에 드는 시간이 가장 적은 경로의 이동 횟수를 출력하시오.  **sample 입력:**   |  | | --- | |  |   **sample 출력:**   |  | | --- | |  | |