**< 알고리즘 문제 출제 보고서 >**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **난이도 : IM 단계**  **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 한칸씩 이동하여 막힌 하수구를 끝까지 뚫어야 한다.  하수구의 시작점은 (0, 0)으로 끝지점은 (N, N)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:**   |  | | --- | |  | |