

Két játékos egy bábuval

Tekintsük azt a kétszemélyes játékot, amelyet egy $N \times N$ -es négyzethálós táblán lehet játszani! A tábla mezőin természetes számok vannak elhelyezve. A két játékos egyetlen bábut mozgat felváltva lépkedve. Egy lépésben egyet lehet lépni a bábuval szomszédos mezőre vagy lefelé, vagy jobbra. A játék akkor ér véget, amikor a második játékos a tábla jobb alsó mezőjére lép. A bábu a játék kezdetén a tábla bal felső sarkában van. Az első játékos megszerzi mindazon pontokat, amelyek olyan mezőn vannak, amire lépett. A játék célja az, hogy az első játékos, aki a játékot kezdi, a lehető legtöbb összpontot szerezzze meg. A második játékos arra törekszik, hogy lépéseivel akadályozza az első játékos a legjobb eredmény elérésében.

Írj programot, amely az első játékos játékát valósítja meg!

Könyvtár

A játék lejátszásához az alábbi műveleteket lehet használni, amelyeket a `gep` modul valósít meg.

- `Kezd`: Pontosán egyszer kell hívni a program elején, megadja a tábla méretét ($1 < N \leq 1000$).
- `Mezo(i, j)`: A tábla i . sorának j . oszlopában lévő számot ($0 \leq \text{Mezo}(i, j) \leq 1000$) adja meg.
- `Lep(L)`: A játékos saját lépése, ahol L értéke 'L' vagy 'J', attól függően, hogy lefelé vagy jobbra lép.
- `GepLep`: A második játékos válaszlépését adja, értéke szintén 'L' vagy 'J' lehet.

A műveletek Pascal deklarációja:

```
uses gep;  
function Kezd: longint;  
function Mezo(i:longint; j:longint): longint;  
procedure Lep(L: char);  
function GepLep: char;
```

A műveletek C/C++ deklarációja:

```
#include "gep.h"  
int Kezd(void);  
int Mezo(int i, int j);  
void Lep(char L);  
char GepLep(void);
```

Használat

Az értékelő szerverről letölthető `minta.zip` állomány tartalmaz egy forrásnyelvű (C/C++ és Pascal) ellenfél modult. Ezt kell hozzászerkeszteni a megoldásodhoz! Ez az ellenfél csak egy minta gyakorláshoz, a tényleges értékelés nem ezzel történik.

Saját gépen kipróbáláskor a *standard bemenet* első sorába a tábla méretét és a táblán levő pozitív egészek számát (M) kell írni! A következő M sorban legyen a kezdeti táblaállás, megadva azokat a mezőket, amelyek tartalma nem 0! Ezek három számot tartalmaznak: i j k , ami azt jelenti, hogy az i . sor j . oszlopában a táblán a k szám van.

Korlátok

A megoldás program nem olvashat, és nem írhat semmilyen állományt!

Időlimit: 1.0 mp.

Memórialimit: 32 MiB