

## 2. Gra

### 1 Zadanie

Dana jest kwadratowa plansza o boku  $N$  oraz dwa pola: początkowe i końcowe. Niektóre z pól planszy są zamalowane. Zadaniem gracza jest przejście pionkiem ze startu do mety tak, by nie stawać na zamalowanych kratkach. Pionek może się poruszać tylko o jedno pole w prawo, w dół albo na skos (czyli tak, by co najmniej jedna ze współrzędnych została powiększona o 1).

Zaimplementuj program obliczający, na ile sposobów pionek może przejść z zadanego pola startowego do mety zgodnie z zasadami gry (w szczególności jeśli nie ma takiej możliwości, program powinien zwrócić 0).

### 2 Wejście

W pierwszym wierszu standardowego wejścia znajduje się jedna liczba całkowita  $N$  ( $1 \leq N \leq 100$ ) - rozmiar planszy. Kolejne dwie linie zawierają po dwie liczby całkowite - współrzędne odpowiednio startu i mety. Następne  $N$  wierszy zawiera po  $N$  liczb całkowitych - opis planszy (0 oznacza pole zamalowane, a 1 - wolne).

### 3 Wyjście

Na standardowym wyjściu programu powinna znaleźć się jedna liczba całkowita - liczba możliwych dróg ze startu do mety.

## 4 Przykład

### 4.1 Wejście

```
3
0 0
2 2
1 1 1
1 0 1
1 1 1
```

### 4.2 Wyjście

```
4
```