

А. Красивая матрица

ограничение по времени на тест: 2 секунды
ограничение по памяти на тест: 256 мегабайт

Перед Вами матрица размера 5×5 , состоящая из 24-х нулей и единственной единицы. Строки матрицы пронумеруем числами от 1 до 5 сверху вниз, столбцы матрицы пронумеруем числами от 1 до 5 слева направо. За один ход разрешается применить к матрице одно из двух следующих преобразований:

1. Поменять местами две соседние строки матрицы, то есть строки с номерами i и $i + 1$ для некоторого целого i ($1 \leq i < 5$).
2. Поменять местами два соседних столбца матрицы, то есть столбцы с номерами j и $j + 1$ для некоторого целого j ($1 \leq j < 5$).

Вы считаете, что матрица будет выглядеть *красиво*, если единственная единица этой матрицы будет находиться в ее центре (в клетке, которая находится на пересечении третьей строки и третьего столбца). Посчитайте, какое минимальное количество ходов потребуется, чтобы сделать матрицу красивой.

Входные данные

Входные данные состоят из пяти строк, в каждой из которых записаны пять целых чисел: j -ое число в i -ой строке входных данных обозначает элемент матрицы, стоящий на пересечении i -ой строки и j -ого столбца. Гарантируется, что матрица состоит из 24-х нулей и единственной единицы.

Выходные данные

Выведите единственное целое число — минимальное количество действий, которое требуется, чтобы сделать матрицу красивой.

Примеры

входные данные	Скопировать
<pre>0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</pre>	
выходные данные	Скопировать
3	

входные данные	Скопировать
<pre>0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</pre>	
выходные данные	Скопировать
1	

→ Внимание

Пакет к этой задаче не обновлялся авторами или администрацией Codeforces после смены тестирующих серверов проекта на более быстрые. По этой причине, чтобы сохранить актуальность ограничения по времени, время исполнения решений умножается на два. Например, если ваше решение отработало на сервере за 400 мс, то для определения вердикта и отображения на сайте будет использовано значение 800 мс.

Codeforces Round 161 (Div. 2)

Закончено

Дорешивание



→ Виртуальное участие

Виртуальное соревнование – это способ прорешать прошедшее соревнование в режиме, максимально близком к участию во время его проведения. Поддерживается только ICPC режим для виртуальных соревнований. Если вы раньше видели эти задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Если вы хотите просто дорешать задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Запрещается использовать чужой код, читать разборы задач и общаться по содержанию соревнования с кем-либо.

Начать виртуальное участие

→ Скопировать в мэшап

Вы можете скопировать это соревнование в мэшап.

Копировать соревнование

→ Отослать?

Язык: GNU G++23 14.2 (64 bit, ms ▾)

Выберите файл: Browse... No file selected.