

### Bài 3: Kinh nghiệm (7 điểm)

Hai anh em An và Bình tham gia một trò chơi thám hiểm trên bảng số *xTremeMaze*. Bảng có kích thước  $N \times M$  ( $N$  dòng và  $M$  cột). Các ô trong bảng được đánh số từ trái sang phải và từ trên xuống dưới.

Tại mỗi ô của bảng có ghi một số nguyên là số điểm kinh nghiệm mà người chơi sẽ nhận được khi đi vào ô này. Cần lưu ý là số điểm tại một số ô có thể là số âm; khi đó, điểm kinh nghiệm của người chơi sẽ bị giảm nếu đi vào ô này.

An và Bình bắt đầu tại ô trái trên, đánh số là  $(1, 1)$ . Mỗi lượt, một người chỉ có thể di chuyển tới ô kề cạnh ngay phía dưới hoặc ô kề cạnh ngay bên phải và không được phép đi ra khỏi bảng. Khi đi qua mỗi ô, người chơi nhận được số điểm kinh nghiệm bằng số nguyên ghi ở ô đó. Hành trình kết thúc tại ô  $(N, M)$ .

Mục tiêu của trò chơi này là hai anh em đạt được tổng số điểm cao nhất có thể. Theo quy định, các ô mà An và Bình đi qua không được phép trùng nhau, ngoại trừ ô bắt đầu tại vị trí  $(1, 1)$  và ô kết thúc tại vị trí  $(N, M)$ . Quy ước: giá trị điểm kinh nghiệm tại ô  $(1, 1)$  và ô  $(N, M)$  đều bằng 0.

**Yêu cầu:** Hãy viết chương trình tính tổng số điểm kinh nghiệm lớn nhất mà An và Bình đạt được.

**Dữ liệu:** Vào từ file văn bản **BROTHERS.INP** gồm:

- Dòng đầu chứa hai số nguyên  $N$  và  $M$  ( $2 \leq N, M \leq 200$ ), số dòng và số cột của bảng.
- $N$  dòng tiếp theo, mỗi dòng ghi  $M$  số nguyên là số điểm kinh nghiệm tại mỗi ô trên bảng.

Điểm kinh nghiệm tại mỗi ô có giá trị tuyệt đối không vượt quá 100.

**Kết quả:** Ghi ra file văn bản **BROTHERS.OUT** duy nhất một số nguyên là tổng điểm lớn nhất mà An và Bình có thể đạt được.

**Ví dụ:**

BROTHERS.INP	BROTHERS.OUT
3 3 0 2 3 4 5 6 7 8 0	32

**Ràng buộc:**

- 30% số điểm của bài tương ứng với các test có  $N \leq 3$  và  $M \leq 200$ .
- 40% số điểm khác của bài tương ứng với các test có  $N \leq 50$  và  $M \leq 50$ .

----- HẾT -----

Họ và tên thí sinh:.....

Số báo danh:.....