







6. นักล่ามอนสเตอร์ (Monster Hunter)



Monster Hunter (ชื่อในภาษาไทยที่คุ้นเคยคือ มอนฮัน, เกมล่าแย์) เป็นเกมส์ที่ให้ผู้เล่นได้สวมบทเป็นนักล่า (Hunter) มีภารกิจต้องจัดการกับมอนสเตอร์ในแต่ละแผนที่ ซึ่งหลังจากการจัดการกับมอนเตอร์ผู้เล่นก็จะได้รับทั้งค่าประสบการณ์เงินรางวัลและของที่จะนำกลับมาคราฟเป็นอาวุธและชุดเกราะ





ในการเข้าไปล่ามอนสเตอร์นั้นต้องไปยังแผนที่ที่มีขนาดเป็นตาราง $N \times N$ ซึ่งจะมีมอนเตอร์ในแผนที่ทั้งหมด N ตัว ในการจะจัดการกับมอนสเตอร์ ต้องวางแผนมาเป็นอย่างดีเพราะผู้เล่นอาจจะถูกรุมจากมอนสเตอร์ ทำให้ตาย(นอนแมว)ได้จากประสบการณ์การเล่นเกมนี้นี้มากกว่า 300 ชั่วโมง ก็พบว่า คุณสามารถใช้ไอเทมหลอกล่อมอนสเตอร์ ไปยังตำแหน่งที่มอนสเตอร์แต่ละตัวจะไม่เห็นตัวอื่นๆ ในแนวตั้งฉากและในแนวทแยง จะทำให้มอนสเตอร์พลั้งตกลงและทำให้เราสู้กับมอนสเตอร์หนึ่งต่อหนึ่งกับทุกตัวได้ ซึ่งการจัดการมอนสเตอร์ลงได้จะได้รับค่าประสบการณ์ไม่เท่ากัน ขึ้นกับบริเวณที่จัดการมอนสเตอร์นั้นได้

	10	20	15	30	
	20	40	10	20	
	30	40	10	20	
	30	10	20	30	

ตัวอย่าง แผนที่ ขนาด 4×4 และตัวเลขแสดงค่าประสบการณ์ที่ได้รับหลังจากจัดการมอนสเตอร์ได้ในพื้นที่นั้นๆ







นี่คือวิธีที่เป็นไปได้ทั้งหมด ของการหลอกล่อมมอนสเตอร์ 4 ตัว จากพื้นที่ 4×4 โดยคำนึงจาก มอนสเตอร์แต่ละตัว จะไม่เห็นตัวอื่นๆ ในแนวตั้งฉากและในแนวทแยง และค่าประสบการณ์ที่ได้รับหลังจากจัดการมอนสเตอร์ลงได้ (ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับขนาดหรือชนิดของมอนสเตอร์)

10	20	15	30
			
20	40	10	20
			
30	40	10	20
			
30	10	20	30
			

แบบที่ 1

ค่าประสบการณ์ที่ได้รับ ถ้าจัดการมอนสเตอร์ทุกตัวลงได้คือ

$$30 + 20 + 20 + 20 = 90$$

10	20	15	30
			
20	40	10	20
			
30	40	10	20
			
30	10	20	30
			

แบบที่ 2

ค่าประสบการณ์ที่ได้รับ ถ้าจัดการมอนสเตอร์ทุกตัวลงได้คือ

$$20 + 10 + 15 + 20 = 65$$

ซึ่งจากผลคำนวณจะเห็นว่าการหลอกล่อมมอนสเตอร์ไปยังแผนที่ในแบบที่ 1 จะทำให้ได้รับค่าประสบการณ์สูงสุด

หมายเหตุ * หลังจากคุณใช้ไอเทมหลอกล่อมมอนสเตอร์ มันจะอยู่ที่เดิมตลอด ไม่วิ่งไปพื้นที่อื่นๆอย่างแน่นอน

งานของคุณ

ในฐานะคุณเป็นโปรแกรมเมอร์มือฉมัง ช่วยคำนวณให้หน่อยว่าค่าประสบการณ์สูงสุดที่คุณจะได้รับ ถ้าทำถูกต้องตามหลักของการจัดการมอนสเตอร์คือเท่าใด



ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก จำนวนเต็มบวก N แสดงถึงจำนวนมอนสเตอร์และขนาดของแผนที่ ($3 < N < 15$)

อีก N บรรทัดต่อมา แต่ละบรรทัดจะมีตัวเลขทั้งหมด N ตัว แต่ละตัวคั่นด้วยช่องว่าง ซึ่งแสดงถึงค่าประสบการณ์ที่ได้รับถ้าสามารถจัดการมอนสเตอร์ในบริเวณนั้นลงได้ มีค่าระหว่าง 0 ถึง 100000

ข้อมูลส่งออก

มีตัวเลขหนึ่งตัวแสดงถึงค่าประสบการณ์สูงสุดที่เป็นไปได้ที่สามารถจัดการมอนสเตอร์ลงทุกตัว

ตัวอย่างที่ 1

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>	<u>ข้อมูลส่งออก</u>
4	90
10 20 15 30	
20 40 10 20	
30 40 10 20	
30 10 20 30	

ตัวอย่างที่ 2

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>	<u>ข้อมูลส่งออก</u>
8	260
1 2 3 4 5 6 7 8	
9 10 11 12 13 14 15 16	
17 18 19 20 21 22 23 24	
25 26 27 28 29 30 31 32	
33 34 35 36 37 38 39 40	
41 42 43 44 45 46 47 48	
48 50 51 52 53 54 55 56	
57 58 59 60 61 62 63 64	



ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
ข้อมูลนำเข้า	Standard Input (คีย์บอร์ด)
ข้อมูลส่งออก	Standard Output (จอภาพ)
ระยะเวลาสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	2 วินาที
หน่วยความจำสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	64 MB
จำนวนชุดทดสอบ (โปรแกรมประมวลผลครั้งละชุดทดสอบ)	10
เงื่อนไขการการรับโปรแกรม	โปรแกรมจะต้องประมวลผลข้อมูลตามตัวอย่างที่ให้มาได้

ข้อมูลคำสั่งเพิ่มเติม

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล monsterHunter.c และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: monsterHunter
```

```
LANG: C
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C++ ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล monsterHunter.cpp และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: monsterHunter
```

```
LANG: C++
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```