

































### 5. สุดยอดคันเบ็ดไม้ไผ่ในตำนาน นี้อารมสตรงไขโคลนเจ็ทอาร์มสตรง เล่นของยากเหมือนกันนะเนี่ย... (Legendary Bamboo Rod)

หลังจากที่ Kimkim มีแผนที่ของหมู่บ้านในตำนานแล้ว ในลำดับต่อไปเขาต้องไปหาคันเบ็ดตกปลาในตำนาน เขาจึงได้ออกเดินทางไปยังหมู่บ้านกะลาแลนด์ ซึ่งอาชีพส่วนใหญ่ของคนในหมู่บ้านคือชาวประมง

ชาวบ้านแห่งนี้มีความเชื่อที่ถูกส่งต่อกันมารุ่นสู่รุ่นว่า หากจะตกปลาให้ได้จำนวนมาก จะต้องใช้ไม้ไผ่ในตำนานเพื่อนำมาสร้างเป็นคันเบ็ดตกปลา โดยไม้ไผ่ชนิดนี้ จะหาได้จากพื้นที่ในป่าไผ่ลิกลับขนาดใหญ่ไพศาล อันมีต้นไผ่ขึ้นเรียงอย่างเป็นระเบียบสวยงาม เป็นจำนวน  $M$  แถว และ  $N$  หลัก (จำนวนต้นไผ่ในป่าทั้งหมด คือ  $M \times N$  ต้น)

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 9  | 1  | 2  | 8  | 9  | 1  |
| 9  | 8  | 4  | 2  | 1  | 5  |
| 3  | 8  | 5  | 2  | 7  | 6  |
| 1  | 7  | 7  | 1  | 9  | 4  |
| 3  | 9  | 8  | 5  | 6  | 3  |

ตัวอย่าง แสดงความสูงของต้นไผ่แต่ละต้นในป่าไผ่ลิกลับ (หน่วยเป็นนิ้ว) ขนาด 5 แถว  $\times$  6 หลัก

ต้นไผ่ในตำนานที่ชาวบ้านบอกมานั้น อยู่ทั่วทั้งลุ่มไผ่ศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งเป็นวงล้อมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด  $K \times K$  ต้น ที่มี ความสูงรวมของต้นไผ่ที่บริเวณวงล้อมสูงที่สุดในป่านี้ โดยไม่สนใจความสูงของต้นไผ่ข้างในวงล้อม ดังรูปประกอบด้านล่างนี้

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 1 | 2 | 8 | 9 | 1 |
| 9 | 8 | 4 | 2 | 1 | 5 |
| 3 | 8 | 5 | 2 | 7 | 6 |
| 1 | 7 | 7 | 1 | 9 | 4 |
| 3 | 9 | 8 | 5 | 6 | 3 |

ตัวอย่าง พื้นที่สีเขียวแสดงผลการหาวงล้อมไผ่ศักดิ์สิทธิ์ขนาด  $4 \times 4$  ต้น ( $K=4$ ) ที่มีความสูงของต้นไผ่รวมบริเวณวงล้อมสูงที่สุดในป่านี้ คือ 74 นิ้ว

เพื่อที่จะได้มาซึ่งคันเบ็ดในตำนานเขาจำเป็นต้องไปตัดต้นไผ่ที่อยู่ในวงล้อมไผ่ศักดิ์สิทธิ์ มาช่วย Kimkim หาหน่อว่าเขาจะได้ไม้ไผ่ไปทำคันเบ็ดความสูงรวมเท่าไร



### งานของคุณ

จงเขียนโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพ ในการหาความสูงรวมของต้นไม้ที่มีความสูงบริเวณวงล้อมขนาด  $K \times K$  สูงที่สุดในป่า ลีกลับขนาด  $M \times N$  ตามที่ได้นานได้กล่าวไว้

### ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก เป็นเลขจำนวนเต็มบวกสองตัว บอกจำนวนแถว ( $M$ ) และ จำนวนหลัก ( $N$ ) ของต้นไม้ในป่าลีกลับ โดย  $2 \leq M, N \leq 1,000$

บรรทัดที่สอง เป็นเลขจำนวนเต็มบวกหนึ่งตัว บอกขนาดวงล้อมไม้ศักดิ์สิทธิ์ ( $K$ ) โดยที่  $2 < K < M$  และ  $2 < K < N$

บรรทัดที่ 3 ถึง  $M+2$  ระบุความสูงของต้นไม้ในแถวที่ 1 ถึง  $M$  ตามลำดับ ข้อมูลแต่ละบรรทัด ประกอบด้วย ตัวเลขจำนวนเต็มบวก  $N$  จำนวน ซึ่งระบุความสูงของต้นไม้หลักที่ 1 ถึง  $N$  โดยต้นไม้ทุกต้นมีความสูงไม่เกิน 2,000 นิ้ว

### ข้อมูลส่งออก

ความสูงรวมของต้นไม้ที่อยู่บริเวณวงล้อมไม้ศักดิ์สิทธิ์

### ตัวอย่างที่ 1

| <u>ข้อมูลนำเข้า</u> | <u>ข้อมูลส่งออก</u> |
|---------------------|---------------------|
| 5 6                 | 74                  |
| 4                   |                     |
| 9 1 2 8 9 1         |                     |
| 9 8 4 2 1 5         |                     |
| 3 8 5 2 7 6         |                     |
| 1 7 7 1 9 4         |                     |
| 3 9 8 5 6 3         |                     |



## ตัวอย่างที่ 2

| <u>ข้อมูลนำเข้า</u> | <u>ข้อมูลส่งออก</u> |
|---------------------|---------------------|
| 6 4                 | 52                  |
| 3                   |                     |
| 7 8 5 1             |                     |
| 0 3 5 2             |                     |
| 3 3 2 9             |                     |
| 9 7 8 9             |                     |
| 4 3 5 9             |                     |
| 8 6 5 2             |                     |



## ข้อกำหนด

| หัวข้อ   | เงื่อนไข  |
|--|---|
| ข้อมูลนำเข้า   | Standard Input (คีย์บอร์ด)                      |
| ข้อมูลส่งออก   | Standard Output (จอภาพ)                         |
| ระยะเวลาสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด    | 1 วินาที  |
| หน่วยความจำสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด | 32 MB   |
| จำนวนชุดทดสอบ (โปรแกรมประมวลผลครั้งละชุดทดสอบ)           | 10  |
| เงื่อนไขการรับโปรแกรม                                    | โปรแกรมต้องประมวลผลข้อมูลตามตัวอย่างที่ให้มาได้ |

## ข้อมูลคำสั่งเพิ่มเติม

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล rod.c และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: rod
```

```
LANG: C
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C++ ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล rod.cpp และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: rod
```

```
LANG: C++
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```