

城市的道路

源文件: way.bas

输入文件: way.in

输出文件: way.out

某城市的道路呈整齐的方格网状, 东西走向的道路为 M 条, 南北走向的道路为 N 条, 某人住在城市的西南角 A 处, 每天骑自行车到东北角的 B 处上班。为了顺便观光市容, 他经常改变行车路线, 他的原则是每次行车只能向北或向东, 总是朝着单位的方向, 最后一定到达单位。这样从 A 点到 B 点有多少种走法?

由键盘输入 M 和 N 的值($1 < M, N \leq 20$, 且为整数), 在屏幕上输出显示走法总数。

例如: 左图为东西向有 5 条, 南北向有 9 条路, 从 A 点(西南角)走向 B 点(东北角)共有 495 种走法。

【输入样例】

5,9

【输出样例】

495

【出处】

NOIP2005 天津市小学组第二题

宝藏迷宫

源代码: maze.bas

输入文件: maze.in

输出文件: maze.out

小明被困在了一个装满宝藏的迷宫里。迷宫的结构很特殊，是一个 $m * n$ 的方格，每个格子里都有宝藏，我们用一个正整数来表示宝藏的多少，整数越大表示此格子内的宝藏越多。在迷宫中，他每次只能走向他右边的格子或者下边的格子，小明非常贪心，所有走过格子内的宝藏他都会带走（包括起始点和终止点）。他开始站在左上角的格子里，最终要从右下角的格子离开迷宫，请问他最多能拿走多少宝物？

下面就是一个 $2 * 3$ 的迷宫：

3	10	50
15	12	2

小明开始站在左上角，很容易看出，他最优的线路是：右、右、下，他一路上得到的宝藏数依次为：3, 10, 50, 2。他如果走这条路径的话会得到 65 的宝藏，这也是他所有走法中获得宝藏最多的走法。

每组数据第一行均有两个整数（用空格隔开），分别表示 m 和 n ($2 \leq m, n \leq 50$)，即迷宫的行数和列数。从第二行开始，输入一个 $m*n$ 的矩阵（每行内的整数都用空格隔开），分别表示每个格子内部的宝藏数，保证每个格子的宝藏数不超过 100。对于每组数据你只要输出一个整数即可，表示小明可以拿到宝藏的最大值。

【样例输入 1】

```
2 3
3 10 50
15 12 2
```

【样例输出 1】

65

（解释：题目中已经描述。）

【样例输入 2】

```
3 3
2 2 2
2 2 2
2 2 2
```

【样例输出 2】

10

（解释：无论小明采取什么样的走法，他最后得到的宝藏数都是 $2 * 5 = 10$ 。）

【出处】

NOIP2006 天津市小学组第四题

纸带

源文件: tape(.bas/.c/.cpp/.pas)

输入文件: tape.in

输出文件: tape.out

小明在美术课上给马上就要过生日的妈妈做了张贺卡，为了装饰这张贺卡，小明买了一条彩带，但是彩带上并不是所有颜色小明都喜欢，于是小明决定裁剪这条彩带，以取得最好的装饰效果。现已知彩带由 n 中不同颜色顺次相接而成，而每种颜色的装饰效果用一个整数表示，彩带上各个颜色的装饰效果为整数（包括正整数，0，或负整数），从左到右依次为 $a_1, a_2 \dots a_n$ ，小明可以从裁剪出连续的一段用来装饰贺卡，而装饰效果就是这一段上各个颜色装饰效果的总和，当然，如果所有颜色的装饰效果都只能起到负面的作用（即 $a_i < 0$ ），小明也可以放弃用彩带来装饰贺卡（获得的装饰效果为 0）。

输入数据包括两行：第一行是一个整数 n ，表示彩带上颜色的个数，第二行有 n 个整数，它们依次为 $a_1, a_2 \dots a_n$ 。

输出数据只有一个一行，表示贺卡最多能获得多少装饰效果。

数据范围: $1 \leq n \leq 100, -100 \leq a_i \leq 100$ 。

【样例输入】

5
-1 2 -1 2 -1

【样例输出】

3

【说明】

从 -1 2 -1 2 -1 中裁剪出来 2 -1 2 就可以活的 3 的装饰效果。

【出处】

NOIP2010 天津市小学组第三题