# Stáž 2024 – Skladník Eda

Předtím než nastoupíš do Edhouse, musíš odpracovat zkušební směnu na tzv. *Předůležitém překladišti*. Přece nebudeme do Edhousu brát někoho, kdo nám neukáže, že „za to umí vzít“. Autobus, tě spolu s ostatními stážisty právě vysadil před vraty velké haly překladiště.

„Ach, to je zase den!“ povzdechne si urostlý chlap v ošoupaných monterkách stojící opodál. „Hej ty novej, pocem“ huláká a ukazuje prstem na tebe. “Já su Eda. Potřebuju helfnout.” bručí, zatímco z náprsní kapsy vytahuje aktuální mapku zboží na překladišti.

**Eda potřebuje, abys sečetl *čísla* *aktivních kontejnerů***. Budeš k tomu potřebovat jeho mapku, kterou najdeš **přiloženou k tomuto zadání**. Podívejme se na následující **příklad**:

467..257..

...\*......

..35..633.

......#...

617\*......

.....+.13.

..592.....

......755.

...$.\*....

.664.598..

Na mapce je vyznačena spousta čísel a symbolů, kterým úplně nerozumíš. To ale nevadí, protože jak Eda prozrazuje, každé číslo, které sousedí s nějakým symbolem, byť diagonálně, je *číslo aktivního kontejneru* a je nutné ho započítat do výsledné sumy (Tečky (.) nepovažujeme za symbol). Na mapce příkladu jsou dvě čísla, která nejsou čísly aktivního kontejneru, neboť nesousedí s žádným symbolem: 257 (vpravo nahoře) a 13 (vpravo uprostřed). Všechna ostatní čísla sousedí s nějakým symbolem a tudíž se jedná o čísla aktivních kontejnerů; jejich součet je 4361.

## Vstupní data

Edova skutečná mapka je samozřejmě mnohem větší a najdeš ji vloženou v tomto dokumentu a pro jistotu také přiloženou.



**Jaký je součet čísel aktivních kontejnerů na Edově mapce**?

## Pokyny

* Zvolte jazyk a prostředí dle preference – C++ / C# / Java / Python / Rust / JavaScript / TypeScript
* Napište program, který
  + načte data ze **standardního vstupu (STDIN)**, viz upřesnění níže
  + co nejefektivněji vyřeší výše popsaný úkol
  + vypíše odpověď na **standardní výstup (STDOUT)**
* Na adresu specifikovanou v průvodním e-mailu, nejpozději do data uvedeného tamtéž zašlete e-mail, obsahující
  + V textu emailu – popis Vámi zvoleného prostředí a zejména instrukce k přeložení a spuštění vašeho programu
  + V textu emailu - popis použitého algoritmu
  + V textu emailu – vypočtenou hodnotu
  + V příloze pak přeložitelný (či interpretovatelný) program ve formě zdrojových kódu a všech dalších potřebných projektových souborů.

Upřesnění: Chceme, aby bylo možné vaše programy snadno spouštět z příkazové řádky:

C:\muj\_kod> program.exe < priklad.txt

4361

C:\muj\_kod>

V Pythonu, JS a TS je potřeba něco málo přidat, ale fungovat to bude stejně, např:

C:\muj\_kod> python program.py < priklad.txt

4361

C:\muj\_kod>