

Rubic hai mặt

Lớp Kẹo đang có phong trào chơi Rubic, nhưng Kẹo chơi rất “gà” chỉ xoay được tối đa hai mặt. Kẹo phát minh ra một Rubic mới như sau:

Cho một ma trận vuông kích thước n , ($1 \leq n \leq 10$) chứa các số 0, 1 (0 màu đỏ, 1 màu đen gọi là rubic 2 màu). Mục đích đặt ra là chuyển ma trận trên về ma trận toàn số 0 (màu đỏ). Phương pháp chuyển bằng cách lật các phần tử của một mảng con hai chiều (gọi là hình chữ nhật, tương tự nhưng không giống xoay rubic) khi đó các phần tử thuộc mảng con sẽ 0 chuyển thành 1 và ngược lại.

Quy định hình chữ nhật phải có góc tọa độ trái trên bằng tọa độ trái trên của ma trận.

Nhiệm vụ:

Lập trình tính giúp Kẹo số lần lật ít nhất để chuyển một mảng ban đầu về mảng chứa toàn nút màu đỏ.

Dữ liệu vào:

- Dòng đầu tiên chứa số nguyên n .
- n dòng tiếp theo, mỗi dòng chứa xâu nhị phân độ dài n .

Dữ liệu ra:

- In ra một dòng duy nhất số lật ít nhất để có được kết quả.

Các ví dụ:

Dữ liệu vào:	Dữ liệu ra:
3 001 111 111	2

Ràng buộc:

Time limit: 1 s.

Giải thích:

Kẹo mất 2 lần để chuyển như hình vẽ sau:

