

## Cel Algorytmu

Algorytm ma za zadanie obliczyć pojemność cieczy terenu 3D, który użytkownik podaje w pliku tekstowym o nazwie "dane\_wejscowe.txt".

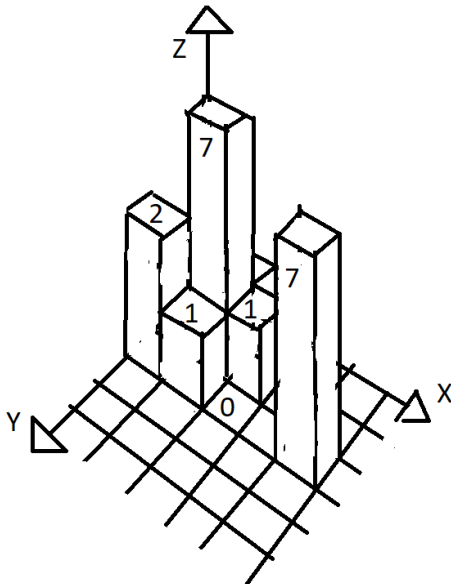
## Sposób Wprowadzania Terenu

Teren jest przedstawiany jako zbiór liczb. Każda liczba w pliku "dane\_wejscowe.txt" reprezentuje wysokość terenu w określonym punkcie. Pierwsza liczba w pliku (w pierwszym wierszu i pierwszej kolumnie) znajduje się na pozycji  $X=0$ ,  $Y=0$ , a jej wartość określa wysokość  $Z$ .

## Przykład Struktury Pliku txt z Wizualizacją

W pliku "dane\_wejscowe.txt" teren może być przedstawiony w następujący sposób:

```
1 1 1
1 7 1
2 1 0 0 7
```



wynik to 0 ponieważ przy takiej budowie terenu woda wyleje się bokiem zakładamy, że wszystko co przekracza granice terenu wpisanego przez użytkownika ma wysokość równą zero

Ważne jest, że struktura pliku nie musi być regularną macierzą. Program jest zaprojektowany tak, aby radzić sobie z różną ilością liczb w poszczególnych wierszach.

## Zasady Wprowadzania Danych

- Liczby należy oddzielać spacją.
- Aby przejść do nowej linii, używamy klawisza Enter.
- Nie wprowadzamy liczb mniejszych niż 0.