

Cel Algorytmu

Algorytm ma za zadanie obliczyć pojemność terenu 3D, który użytkownik podaje w pliku tekstowym o nazwie "dane_wejscowe.txt". Program odpowiada na pytanie "Ile cieczy pomieści dana struktura terenu?".

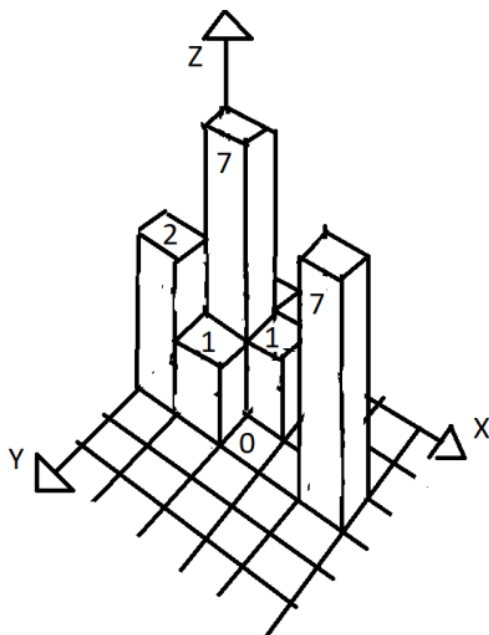
Sposób Inicjowania Terenu

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 j^3 ponieważ przy takiej budowie terenu ciecż nie ma gdzie się zatrzymać tylko przeleje się bokiemy zakładamy, że wszystko co przekracza granice terenu wpisanego przez użytkownika ma wysokość -10

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

nie wprowadzamy liczb mniejszych od zera.

liczby rozdzielamy spacją