

Cel Algorytmu

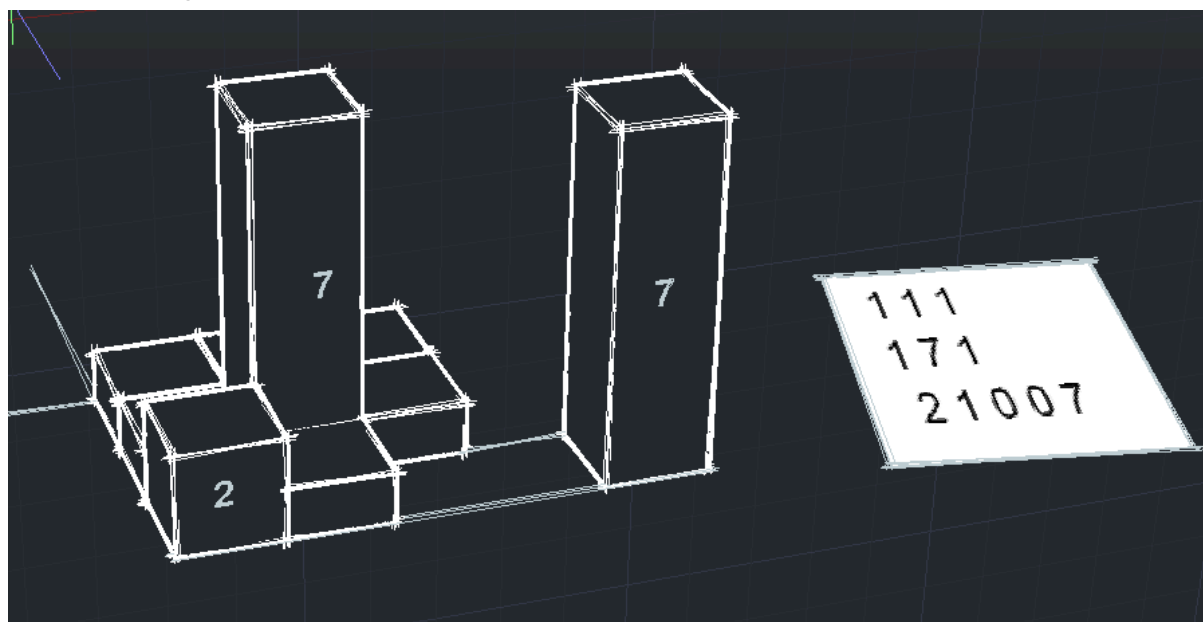
Algorytm ma za zadanie obliczyć pojemność terenu 3D, który użytkownik podaje w pliku tekstowym o nazwie "dane_wejscowe.txt". Program odpowiada na pytanie "Ile cieczy pomieści dana struktura terenu?"

1. Przykład Struktury Pliku .txt + wizualizacja

W pliku "dane_wejscowe.txt" teren może być przedstawiony w następujący sposób:

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

wizualizacja:



wynik to 0 j³

ponieważ przy takiej budowie terenu ciecz nie ma gdzie się zatrzymać tylko przeleje się bokiem zakładamy, że wszystko co przekracza granice terenu wpisanego przez użytkownika ma wysokość -nieskończoność. Ważne jest, że struktura pliku **nie musi być regularną macierzą**. Program jest zaprojektowany tak, aby radzić sobie z różną ilością liczb w poszczególnych wierszach.

Sposób Inicjowania Terenu

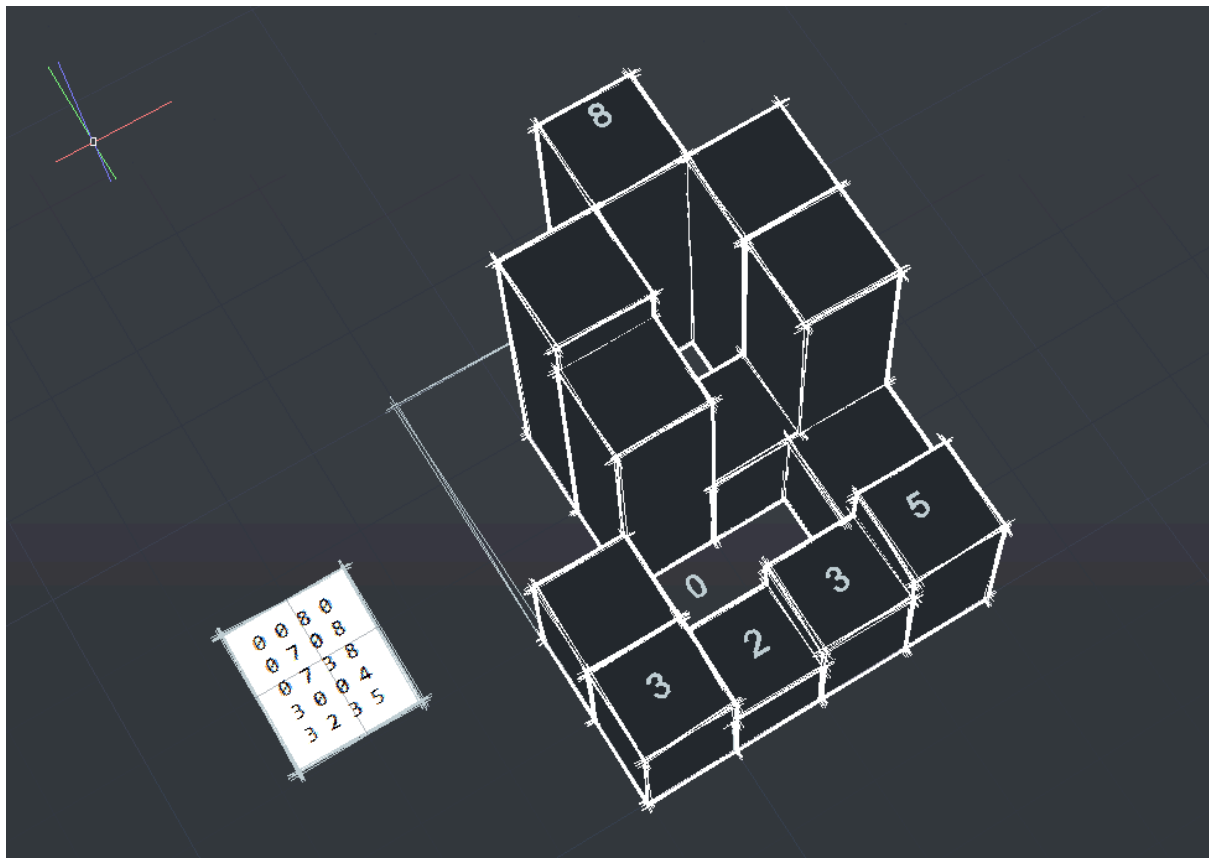
jest przedstawiany jako zbiór liczb. Każda liczba w pliku "dane_wejscowe.txt" reprezentuje wysokość terenu w określonym punkcie. Pierwsza liczba w pliku (w pierwszym wierszu i pierwszej kolumnie) znajduje się na pozycji $X=0$, $Y=0$, a jej wartość określa wysokość Z .

Przykład 2. Struktury Pliku txt + wizualizacja

W pliku "dane_wejscowe.txt" teren może być przedstawiony w następujący sposób:

```
0 0 8 0
0 7 0 8
0 7 3 8
3 0 0 4
3 2 3 5
```

wizualizacja:



wynik to $7 j^3$

macierz wynikowa wygląda w następujący sposób:

```
0 0 0 0
0 0 3 0
0 0 0 0
0 2 2 0
0 0 0 0
```

Program nie ma ograniczeń możemy obliczać dowolnie wielkie obszary terenu

Zasady Wprowadzania Danych

nie wprowadzamy liczb mniejszych od zera.

liczby rozdzielamy spacją