

ШКОЛА ПО ИНФОРМАТИКА

Ямбол, 06 – 12.09.2011 г.

7 клас

ЗАДАЧА 3. СЪКРОВИЩЕ

Автор: Зорница Дженкова

При разкопки археолози попадат на праисторически обект и правят проучвателни сондажи наоколо. Установяват, че обектът има формата на квадратна мрежа със страна n , съдържаща $n*n$ квадратчета. Всяко квадратче е стая със заключена врата. В някои от стаите има съкровище, а в останалите различен брой праисторически предмети. Ако археолозите установят, че обектът е симетричен относно диагонала от стаи, свързващ долния ляв ъгъл с горния десен ъгъл на мрежата, всички врати ще се отключат и ще може да се достигне до съкровищата. В противен случай ще могат да се отворят само вратите на стаи, в които има праисторически предмети.

Напишете програма **treasure**, която прочита данните във вид на таблица. Всяка клетка на таблицата съдържа цели числа, определящи броя предмети в съответната стая, или буква **t**, ако в стаята има съкровище. Програмата трябва да изведе едно цяло число – броя на стаите, в които са открити съкровища, ако обектът е симетричен, или общия брой на откритите праисторически предмети, ако не е симетричен спрямо описания по-горе диагонал от стаи.

Вход

От първия ред на стандартния вход се въвежда n . От следващите n реда се въвеждат по n числа или букви **t**, представляващи поредния ред от таблицата.

Изход

На един ред на стандартния изход програмата трябва да изведе едно цяло число – броя на стаите със съкровища (Пример 2) или търсената сума от брой предмети (Пример 1).

Ограничения

$$3 \leq n \leq 100$$

числата са < 10

ПРИМЕР 1

Вход

```
3
2 1 6
t 8 3
5 1 t
```

Изход

26

ПРИМЕР 2

Вход

```
5
1 2 0 t 3
0 t 7 8 t
t 2 5 7 0
2 3 2 t 2
7 2 t 0 1
```

Изход

6