

Day 1 – Task 2

Grămezi de cărți

Un număr mare de cărți a sosit la biblioteca Școlii de Magie Aglargond urmând a fi aranjate pe rafturi. Pe podeaua bibliotecii, alcătuită din pătrățele egale, bibliotecarii marchează o zonă de formă pătrată (având latura egală cu lungimea laturilor a N pătrățele) pentru a așeza temporar cărțile. În această zonă, o carte este așezată fie peste altă carte, fie într-un pătrățel liber. Astfel se pot forma stive de cărți peste unele dintre pătrățele zonei marcate.

Cel mai tânăr elev din școală primește ca sarcină să introducă informațiile referitoare la fiecare carte într-un catalog și apoi să aranjeze cărțile pe rafturi. După ce aude această veste oftează copleșit de volumul de muncă pe care îl are de depus. El începe să se plimbe de-a lungul laturilor zonei marcate, privește în direcții paralele cu laturile acestora și numără stivele vizibile de cărți. O stivă este vizibilă elevului dacă nu există nicio altă stivă mai înaltă sau egală cu ea situată între acea stivă și elev.

Creați un program **BOOKS.EXE** care calculează numărul de stive vizibile pentru tânărul elev magician în timp ce se plimbă de-a lungul laturilor zonei marcate.

Intrare

Prima linie de intrare conține lungimea laturii zonei marcate, N ($1 \leq N \leq 50$). Fiecare din următoarele N linii conține N valori ne-negative întregi, mai mici sau egale ca 1000, separate prin câte un singur spațiu, reprezentând înălțimile stivelor de cărți (în cm) de pe fiecare pătrățel din zona marcată. Dacă nu sunt cărți pe un pătrățel, înălțimea stivei corespunzătoare se consideră 0.

Ieșire

Ieșirea va conține un singur număr ce reprezintă numărul de stive vizibile.

Exemplu

Intrare

```
4
3 3 2 1
4 1 0 2
3 2 0 0
3 1 2 1
```

Ieșire

12

Stiva din poziția (2, 2) nu e vizibilă și pătrățelele (2, 3), (3, 3) and (3, 4) nu conțin cărți.

