

Day 1 – Task 2

Гомиле књига

У библиотеку чаробњачке школе Алгангорд је одједном стигао велики број књига које треба распоредити по полицама. Под библиотеке је поплочан једнаким плочицама квадратног облика. Као привремено складиште за књиге библиотекарци су искористили део пода, на коме су означили површину од $N \times N$ плочица. Књиге су слагали тако што су их ређали на слободне плочице у означеном простору или једне преко других формирајући на појединим плочицама гомиле. Најмлађи ученик је добио задатак да сваку књигу унесе у каталог и да их затим распореди по полицама. Након добијеног задатка ученик је, уздишући, покушавао да процени колико га посла чека. Шетајући се поред ивица означеног дела пода ученик је почео да пребројава гомиле које види. Гомила је видљива ако између ње и ученика не постоји ни једна друга гомила која је висине једнаке или веће од ње саме. Написати програм **BOOKS.EXE** којим се одређује колико је гомила млади чаробњак пребројао шетајући се уз све четири ивице означеног простора.

Улаз

Прва линија улаза садржи дужину једне стране означеног простора N ($1 \leq N \leq 50$). Свака од следећих N линија садржи N ненегативних целих бројева не већих од 1000 раздвојених једним празним карактером, којима су представљене висине гомила (у cm) на свакој од плочица. Ако на некој плочици нема књига, висина гомиле је 0.

Излаз

Излаз би требао да садржи број видљивих гомила.

Пример

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

Гомила на позицији (2, 2) није видљива а на плочицама (2, 3), (3, 3) и (3, 4) нема књига.

```
Излаз
12
```

