

Dan 1 – Zadatak 2

Gomile knjiga

U biblioteku je stigao veliki broj knjiga Aglargond School of Magic i treba ih rasporediti u police. Na podu biblioteke, koji je popločan pločicama kvadratnog oblika, bibliotekari su označili površinu kvadratnog oblika (duljina jedne strane tog kvadrata je N kvadratnih pločica) za privremeni smještaj knjiga. Knjige su slagane jedna na drugu ili na ‘prazne’ pločice (formirajući ‘solitere’ različite visine) na označenoj površini na takav način da neke od pločica mogu ostati i prazne (vidi sliku u prilogu). Najmlađi student je dobio zaduženje da podatke o svakoj knjizi unese u katalog i da knjige razmjesti na njihove police. Nakon što je dobio zadatak on je stao pored knjiga i uzdahnuo zabrinut količinom posla koju mora da uradi. Hodajući uzduž ivica označene površine (po)gledao je u smjerovima paralelnim stranama označene površine i brojao vidljive ‘solitere’ knjiga. ‘Soliter’ je vidljiv ako se između njega i studenta ne nalazi neki drugi viši ‘soliter’ ili ‘soliter’ iste visine. Napiši program **BOOKS.EXE** koji broji ‘solitere’ knjiga koji su vidljivi mladom magacioneru (studentu) dok šeta pored knjiga.

Ulaz

Prva linija ulaza sadrži duljinu strane označene površine, N ($1 \leq N \leq 50$). Svaka od sljedećih N linija sadrži N ne-negativnih cijelih brojeva ne većih od 1000 razdvojenih jednom prazninom, koji predstavljaju visinu ‘solitera’ (u cm) knjiga na svakoj pločici označene površine poda. Ako na pločici nema knjige visina ‘solitera’ je 0.

Izlaz

Izlaz treba sadržavati broj vidljivih ‘solitera’.

Primjer

Ulaz
 4
 3 3 2 1
 4 1 0 2
 3 2 0 0
 3 1 2 1

Izlaz
 12

‘Soliter’ na poziciji (2, 2) nije vidljiv a pločice (2, 3), (3, 3) i (3, 4) nemaju na sebi knjige.

