

Pascal/C – PODSKUPINA I/II

4. Zadatak

SUPERMARIO

80 bodova

Božo igra novu, kinesku verziju popularne igre Super Mario. Glavna razlika od običnog Super Maria je da prije svake nove razine igrač ima priliku dobiti dodatne živote.

Na ekranu se pojavi kvadratna $N \times N$ ploča na kojoj se na nekom polju nalazi ili jestiva gljiva od koje Mario dobije jedan život ili otrovna gljiva od koje gubi jedan život.

Igrač odabire neki pravokutni dio ploče i zatim Mario pojede gljive sa svih polja u tom pravokutniku. Božu zanima koliko najviše života može osvojiti.

ULAZNI PODACI

U prvom retku nalazi se prirodni broj $N(1 \leq N \leq 400)$, dimenzije ploče.

U sljedećih N redaka nalazi se N znakova koji predstavljaju konfiguraciju ploče, na j -tom polju u i -tom retku se nalazi 'J' ako je gljiva jestiva odnosno "O" ako je otrovna.

I ZLAZNI PODACI

Ispišite najveći broj života koje Mario može dobiti ako odabere neki pravokutni dio ploče i pojede sve gljive u njemu .

PRIMJERI TEST PODATAKA

ulaz 2 JJ OO izlaz 2	ulaz 2 JO OJ izlaz 1	ulaz 4 JJJJ OJOO JJJJ JJJO izlaz 8
---	---	---