

## Ski

P84876\_es

De repente, el ski se ha puesto de moda en Barcelona. Aprovechando las nevadas recientes, la gente se dedica a buscar una calle (nevada) con suficiente pendiente y se lanza esquiendo desde arriba del todo, con el objetivo de llegar a la parte de abajo de la calle tan rápidamente como sea posible. ¡Ayúdales a encontrar el mejor camino!

La calle es una cuadrícula de  $N$  filas de  $M$  columnas. Por cada casilla se da el tiempo (en décimas) que se tarda en atravesarla. El esquiador empieza en cualquier casilla de la primera fila, y únicamente puede desplazarse hacia abajo, en línea recta (la casilla inmediatamente inferior a la que ocupa) o en diagonal (la que queda a la izquierda o a la derecha de la anterior casilla). Cada desplazamiento en diagonal penaliza con una décima adicional. El esquiador no puede salir de la cuadrícula.

### Entrada

Una secuencia de casos de prueba. Cada caso de pruebas está formado por dos números  $N, M > 0$  separados por un espacio, y  $N$  líneas de  $M$  dígitos (0-9) cada una con los tiempos (en décimas) que tarda el esquiador en cruzar la casilla. Dos casos de prueba se separarán por una línea en blanco.

### Salida

Una única línea por cada caso de pruebas, con el mínimo número de décimas necesario para realizar todo el descenso.

### Puntuación

- **TestA:** Una entrada con 100 casos de prueba con  $N, M < 10$ .

40 Puntos

- **TestB:** Una entrada con 10 casos de prueba con  $N, M < 500$ .

60 Puntos

### Ejemplo de entrada 1

```
1 9
876545678
```

```
5 2
82
46
00
49
36
```

```
3 4
1119
9560
0022
```

```
5 5
00009
01099
```

```
90999
99099
99909
```

## Ejemplo de salida 1

4

14
4
3

## Información del problema

Autoría: Omer Giménez

Generación: 2026-01-25T12:04:38.749Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>