

Problem 3. Картина

В класа на Иванчо много обичат да рисуват квадратни матрици по черната дъска. Не всички матрици обаче се харесват на учениците. Те обичат да правят „красиви квадратни матрици“. Една квадратна матрица е красива, когато броя на редовете и стълбовете е четно число и е симетрична спрямо хоризонтала и вертикала разделящи я през средата. Например, матрицата вляво е красива, докато тази в дясно не е.

1	2	3	3	2	1
4	5	6	6	5	4
7	8	9	9	8	7
7	8	9	9	8	7
4	5	6	6	5	4
1	2	3	3	2	1

1	2	3	3	2	1
4	5	6	6	5	4
7	8	9	9	8	7
7	5	9	9	8	7
4	8	6	6	5	1
1	2	3	3	2	4

Едно междучасие някой от съседния клас дошъл и разменил стойностите на две от клетките на матрицата, която била нарисувана на дъската. Сега Иванчо Ви моли да напишете програма **picture**, която по матрица с размери N на N определя дали е възможно преди разместването на двата нейни елемента да е била „красива“.

Вход: На първия ред на входния файл **picture.in** ще има зададено едно четно число N,
 $2 \leq N \leq 24$

На следващите N реда ще има зададени по N числа – стойностите на клетките в матрицата, ненадминаващи 1000.

Изход: Изходния файл **picture.out** трябва да съдържа числото 1 ако е възможно въведената матрица да е била „красива“ и 0 в противен случай.

TIME LIMIT – 2 sec

Забележка: Четенето от файл и печатането във файл става като добавите оператор за това. Можете да използвате оператор `freopen` като включите библиотека `fstream` и добавите следните два реда в началото на `main` функцията си:

```
freopen ("picture.in", "r", stdin);
```

```
freopen ("picture.out", "w", stdout);
```

Пример:

picture.in	picture.out
4 1 2 2 1 4 3 4 3 3 4 4 3 1 2 2 1	1