

Клечки

Снощи Иванчо е сънувал странен сън. Намирал се в квадратен пясъчник, където имало клечки по земята и всяка от тях била или перпендикулярна, или успоредна с друга. Някои от тях образували правоъгълници, които може да наречем рамки. Всяка от клечките е била успоредна на стена от пясъчника.

Иванчо се опитва да разбере какво означава съня. За това начинание, той решил да търси най-голямото лице на правоъгълник определен от рамка, но тъй като по земята има много клечки, би било немислимо за да го намери без помощта на компютър.

Сега Иванчо ви моли, да му помогнете с тази задача, като напишете програма **sticks**, която по зададена големина на пясъчника и позиции на клечките, да намира търсеното лице.

Вход: На първия ред на входния файл **sticks.in** е записано едно число **N** – големината на пясъчника. На следващите редове е записана **N x N** матрица от единици и нули. Единиците обозначават къде има клечка, а нулите – къде няма.

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 ("sticks.in", "r", stdin);  
freopen ("sticks.out", "w", stdout);
```

Изход: Изходният файл **sticks.out** трябва да съдържа точно едно цяло число – най-голямото лице на правоъгълник определен от рамка.

Ограничения:

$5 \leq N \leq 50$

Ограничение за време: 0.3 сек

Ограничение за памет: 256 MB

Предварителни тестове: 4

Финални тестове: 10

Примерен тест:

sticks.in	sticks.out
5 1 1 1 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 0 1 0 0 1 0 1 1 1 1	9

Обяснение на изхода: Ако индексирането започва от 0, най-голямата рамка е с горен ляв ъгъл (1,1) и долен ляв – (4,4). Тъй като единиците оказват само позицията на клечките, лицето на този правоъгълник е $3 \times 3 = 9$