

Vikendica

Time Limit: 2.0s Memory Limit: 64M

Dragančetu je dosadilo da živi u gradu pa je rešio da sagradi sebi vikendicu, u kojoj će u miru i tišini moći da sprovodi svoje programerske ideje. Kako je Draganče veoma vredan, rešio je da sam napravi nacрте njegove kuće iz snova. No, na početku je trebalo da odredimo na kome će se graditi. Kako Draganče nije baš bogat (matematika i programiranje nije bilo isplativo kako je on mislio), odredio je maksimalni budžet koji može da potrošiti za kupovinu parcele. Naravno, želi da vikendica bude što lepša, pa je odredio i donju granicu budžeta. Sad je u nedoumici gde da je sagradi. Pomozite Dragančetu da odredi brojeve mesta za gradnju vikendice.

Mesta na kojima Draganče može da gradi vikendicu data su u obliku pravougaone matrice, gde polja predstavljaju parcele. Za svaki plac je data njegova cena. Vikendica je u obliku pravougaonika. Na pravougaoniku se može sagraditi vikendica ukoliko suma njenih parcela upada u granice budžeta.

Ulaz:

(Ulazni podaci se učitavaju sa standardnog ulaza) U prvom redu se nalaze četiri broja: n , m , A i B , koji predstavljaju broj vrsta i kolona matrice, donju granicu i gornju granicu budžeta. U narednih n redova nalazi se po m nenegativnih celih brojeva koji predstavljaju cene parcela.

Izlaz:

(Izlazni podaci se ispisuju na standardni izlaz) U prvom i jedinom redu štampati broj mogućih pozicija vikendice.

Ograničenja:

- $1 \leq n, m \leq 150$
- $0 \leq A \leq B \leq 10^9$
- cene parcela su u opsegu $[0, 10^4]$
- broj rešenja ne prelazi 2^{30}
- ukupna suma cena svih parcela je manja od 2^{30}
- vremensko ograničenje za izvršavanje programa je 1 s.

Primer 1:

standardni ulaz

standardni izlaz

```
3 3 2 3
1 0 0
0 1 0
0 0 1
```

```
7
```

Objašnjenje:

Moguće pozicije za vikendicu (predstavljene sa 'o') su sledeće:

```
00X 000 00X XXX X00 XXX 000
00X 000 00X X00 X00 000 000
XXX XXX 00X X00 X00 000 000
```

Suma elemenata u označenim pravougaonicima je u opsegu [2,3].

Primer 2:

standardni ulaz

standardni izlaz

```
3 4 7 10
1 3 4 2
3 4 5 2
1 3 4 1
```

```
16
```