Nabrak

Dasar Pemrograman A 2022

Nabrak 1

Sakuta yang benci arah utara sedang memasuki suatu labirin yang terdapat pintu masuk dari sisi utara. Ia akan berjalan lurus sebelum akhirnya menabrak dinding di dalam labirin tersebut. Ketika Ia menghadap posisi selatan dan menabrak dinding, ia dapat memilih arah timur atau barat untuk meneruskan petualangannya. Namun, Ketika Ia tidak menghadap posisi selatan dan menabrak dinding atau terdapat jalan menuju arah selatan yang tidak dihalangi dinding, ia akan selalu memilih arah selatan. Ketika Sakuta tidak dapat memilih jalan apapun selain menuju ke utara, ia akan berhenti. Tandai setiap petak yang bisa saja dikunjungi Sakuta dengan karakter *.

FORMAT MASUKAN

Sebuah baris berisi bilangan *N* yang menyatakan panjang labirin dari utara dan selatan dan *M* yang menyatakan panjang labirin dari timur dan barat.

Diikuti dengan *N* baris yang berisi string yang menyatakan layout dari labirin dengan keterangan karakter sebagai berikut:

- * untuk pintu labirin (dijamin ada satu pada sisi utara labirin)
- _ untuk jalan yang terdapat di dalam labirin
- # untuk dinding di dalam labirin

BATASAN

 $1 \le N, M \le 100$

FORMAT KELUARAN

Keluarkan string labirin sesuai dengan yang diminta pada deskripsi.

Nabrak 2

CONTOH MASUKAN DAN KELUARAN

Contoh Masukan 1

3 3
#*#
--_#_
Contoh Keluaran 1
#*#

Contoh Masukan 2

4 5 ##*## ___# #_###

#

Contoh Keluaran 2

##*## -***# #*### #####

Nabrak 3