## 04. Скачай

Автор: Стоян Шопов

Играл ли си някога играта "**Soft Jump**". Най-вероятно не, защото тя все още не съществува и познай какво… Твоята задача е да я създадеш.

На първия ред ще получиш две числа "**n**" и "**m**", които представляват редовете и колоните на полето. Полето съдържа три различни символа – "**0**", "**-**" и "**S**". "**S**" представлява **играча**, а той винаги стартира от **последния ред**. "**-**" е място, където играч може да **стъпи** върху него, а "**0**" е **празно** място.

Правилата на играта са прости. Играчът стартира от дъното на полето и започва да скача **нагоре**, докато не излезе от него. Разбира се, има уловка. Всички клетки, които съдържат "-" могат да се движат надясно **x** на брой пъти (ако стъпките са **повече** от **дължината**, просто се **превъртат** стъпките) .

Играча, **може** да скача **нагоре**, само ако целевата клетка съдържа "**-**". Ако се случи така, че играча се опита да скочи върху клетка, която съдържа "**0**", той трябва да остане на **същата** позиция.

Играчът скача само **след** получена команда за местене на редовете.

Играта **приключва**, когато играчът скочи през **всички** редове (входните данни, валидират, че играча винаги излиза от полето).

### Вход

* На първия ред, входа ще се състои от две числа – **n** (редове) и **m** (колони)
* На следващите **n** реда, ще получавате стрингове с дължина **m**, които ще съдържат – "**0**", "**-**" или "**S**". Примери – "**-000**", "**00S0**"
* Ще получите **k** брой на редовете, които трябва да се прочетат
* На следващите **k** редове ще получаваш **координати**, които представляват определен **ред** и брой **стъпки**, с които трябва да се завъртят **надясно** колоните.

### Изход

* На първия ред: "**Win**" или "**Lose**"
* На втория ред: "**Total Jumps:** {**брой подскоци**}"
* На следващите редове: игралното поле във финалният си вид

### Ограничения

* Редовете и колоните ще бъдат винаги между **3** и **10**
* Стъпките ще бъдат между **0** и **10000000**
* Всички получени данни от конзолата ще бъдат **валидни**

### Примери

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснение** |
| 5 4  00-0  0-00  0-00  -000  00S0  4  3 2  2 1  1 1  0 0 | Win  Total Jumps: 4  00S0  00-0  00-0  00-0  0000 | Трябва да създадете поле, което с размери **5** реда и **4** колони. Играчът стартира на координати **4**,**2**. **След** всяка команда за местене на колоните, играча се опитва да **скочи** на следващия ред. **3** **2** означава, че на **3-ти** **ред** трябва да преместим клетките с **2 стъпки** надясно. |
| 5 3  00-  -00  0-0  00-  0S0  4  3 2  2 0  1 1  0 2 | Win  Total Jumps: 4  0S0  0-0  0-0  0-0  000 |  |
| 4 4  00-0  0-00  00-0  S000  3  2 1  2 1  1 1 | Lose  Total Jumps: 1  00-0  00-0  S000  0000 |  |
| 5 5  -000-  00-00  0-0-0  -000-  S0000  2  3 1  2 2 | Lose  Total Jumps: 2  -000-  00-00  S00-0  --000  00000 |  |
| 6 6  0--000  00--00  000--0  0000--  0000--  000S00  10  4 1  3 2  2 3  1 4  0 5  4 3  3 2  2 2  1 2  0 2 | Win  Total Jumps: 5  00-S00  00--00  00--00  00--00  00--00  000000 |  |