

# Boso, ale w ostrogach

Znany w całym świecie Podróżnik odkrył kolejny zaginiony skarb - grobowiec króla Inków. Po pokonaniu licznych pułapek i skomplikowanego labiryntu stanął na progu komnaty skarbów. Był tylko jeden problem - korytarz pełen pułapek. Podłoga korytarza wyłożona jest dużymi, kamiennymi płytami, przy czym niektóre z płyt kryją pułapki - inskrypcje na ścianach sugerują śmierć bolesną i gwałtowną każdemu, kto na pułpcie stanie.

Podróżnik szukał i szukał, lecz nie znalazł żadnej wskazówki, jak przejść korytarz bez szwanku (architekt grobowca jednak wielkodusznie ogłosił, że pierwsza i ostatnia płyta są bezpieczne). "Trudno", pomyślał, stając na pierwszej płycie, "trzeba będzie losować". Jak pomyślał, tak uczynił - przed każdym krokiem rzucał kością do gry, odczytywał liczbę oczek i przeskakiwał o tyle płyt do przodu.

## 1 Zadanie

Oblicz, na ile różnych sposobów Podróżnik może dotrzeć z pierwszej na ostatnią płytę, stosując swoją zasadę (czyli losując z każdym krokiem liczbę pól ze zbioru  $\{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ , o które chce pójść do przodu).

## 2 Wejście

Pierwsza linia zawiera liczbę płyt  $N$ . Druga linia to mapa korytarza - ciąg  $N$  zer i jedynek. 0 oznacza pułapkę, a 1 - płytę bezpieczną

W szablonie programu znajdziesz kilka miejsc do uzupełnienia.

## 3 Wyjście

Na standardowym wyjściu powinna się pojawić jedna liczba, będąca liczbą sposobów bezpiecznego przejścia korytarza.

## 4 Przykład

Dla danych wejściowych

5

10101

algorytm powinien zwrócić wynik

2.