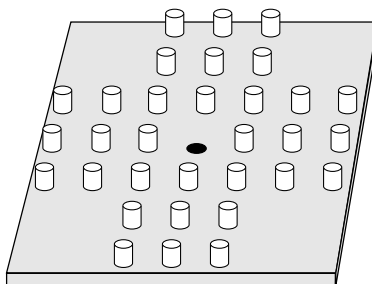


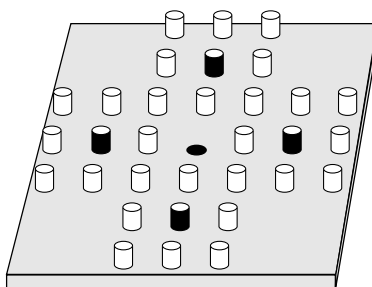
Jogo dos Pinos

Nome do arquivo: “`pinos.x`”, onde `x` deve ser `c`, `cpp`, `pas`, `java`, `js`, `py2` ou `py3`

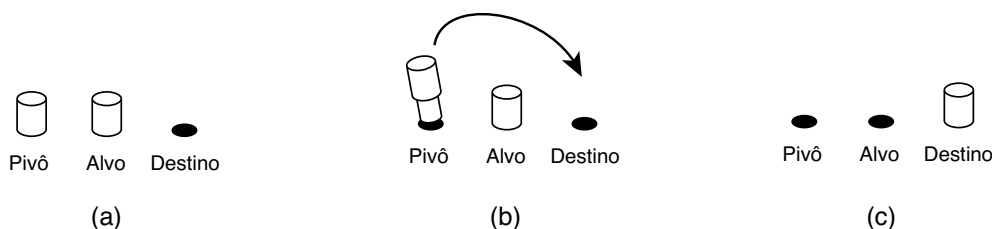
O Jogo dos Pinos é um quebra-cabeças que utiliza pinos e um tabuleiro com furos em forma de cruz. Inicialmente há apenas um furo vago, no centro do tabuleiro, e todos os outros furos contêm um pino como mostra figura abaixo.



O objetivo do jogo é remover os pinos do tabuleiro de forma que reste apenas um pino. Para remover um pino é necessário fazer um *movimento válido*, que é definido da seguinte maneira. O jogador deve escolher um pino, chamado *pivô*, e uma das quatro direções (acima, abaixo, esquerda, direita) de tal forma que o pivô tenha um outro pino, chamado *alvo*, como vizinho imediato na direção escolhida e que o pino alvo seja seguido, também na direção escolhida, por um furo vago (chamado de *destino*). A figura abaixo mostra os quatro possíveis pivôs da configuração inicial do jogo.



O jogador pode então fazer o pino pivô pular sobre o pino alvo e ocupar o furo destino, removendo o pino alvo do tabuleiro. A figura abaixo mostra um exemplo (a) antes, (b) durante e (c) depois de um movimento válido.



Dada uma configuração de pinos em um tabuleiro, escreva um programa para determinar o número de movimentos válidos possíveis na configuração dada.

Entrada

A entrada é composta por sete linhas, cada linha com exatamente sete caracteres. As linhas são identificadas por números de 1 a 7. Os dois primeiros caracteres e os dois últimos caracteres das linhas 1, 2, 6 e 7 são ‘-’ (hífen). Todos os outros caracteres são ou ‘o’ (letra o minúscula) representando um pino, ou ‘.’ (ponto) representando um furo.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um único inteiro, o número de movimentos válidos na configuração da entrada.

Restrições

- A seção Entrada descreve as restrições.

Exemplos

Exemplo de entrada 1 --000-- --000-- 0000000 000.000 0000000 --000-- --000--	Exemplo de saída 1 4
Exemplo de entrada 2 --.0.-- --0.0-- ...0.. ...0.. 0.0.0.. --0.0-- --0.0--	Exemplo de saída 2 2