# สงบ. สำนักงานรักษาความสงบ (auntman)

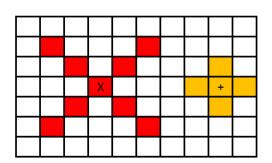
ในระหว่างที่บ้านเมืองสงบเรียบร้อย ได้เกิดเหตุวุ่นวายขึ้นโดยคนกลุ่มหนึ่งที่มีนามว่า Aunt-man คนกลุ่มนี้สร้างความปั่นป่วนให้กับคนที่กำลังต่อแถวขึ้น BTS เป็นอันมาก คุณในฐานะหัวหน้าประจำ สำนักงานรักษาความสงบ (สงบ.) ได้รับมอบหมายให้แก้ปัญหานี้โดยใช้กับดักที่ทำขึ้นพิเศษวางในจุดต่าง ๆ

คุณซึ่งคิดแผนการวางกับดักไว้แล้วอยากทดสอบว่า แผนการแยบยลที่วางไว้จะมีประสิทธิภาพดี มากน้อยเพียงใด คุณจึงไปจ้างโปรแกรมเมอร์เพื่อเขียนโปรแกรมจำลองสถานการณ์ขึ้นมา โดยมี สถานการณ์ดังนี้

บนพื้นที่ชานชาลารถไฟ ขนาด  $N \times M$  แต่ละพิกัดจะมีสัญลักษณ์แทนวัตถุที่อยู่ในพิกัดนั้น ๆ โดย ตำแหน่งที่ Aunt-man ยืนอยู่ จะแทนด้วย**ตัวอักษร** 'A' พื้นที่โล่ง ๆ จะแทนด้วย**จุด** '.'

ส่วนกับดักนั้นมีอยู่ 2 แบบคือ

- (1) **กับดักรูป +** แทนด้วยตัวอักษร '+' จะสามารถป้องกัน Aunt-man เป็นรูปเครื่องหมายบวก คือ จะมีระยะการทำลายในแนว บน-ล่าง-ซ้าย-ขวา เป็นระยะ 1 หน่วย
- (2) **กับดักรูป** x แทนด้วยตัวอักษร 'x' จะสามารถป้องกัน Aunt-man เป็นรูปเครื่องหมายกากบาท คือ จะมีระยะการทำลายในแนวทแยง เป็นระยะ 2 หน่วย



ภาพแสดงรัศมีการทำลายล้างของกับดักทั้ง 2 แบบ

กับดักพิเศษที่สร้างขึ้นนี้จะกำจัดเฉพาะ Aunt-man เท่านั้น ซึ่งจะทำให้ Aunt-man สลายหายไป และเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย กับดักก็จะสลายตัวเองไปด้วย

งานของคุณ

จงเขียนโปรแกรมเพื่อจำลองสถานการณ์รักษาความสงบนี้ขึ้นมา

	หน้าที่ 2 จากทั้งหมด 2 หน้า
	ชื่อโจทย์: auntman

## ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก ระบุจำนวนเต็ม N และ M แทนความกว้างและความยาวของชานชาลารถไฟฟ้า  $(1 \leq N,\, M \leq 1,000)$ 

N บรรทัดต่อมา ระบุตัวอักษรบรรทัดละ M ตัว อักษรแต่ละตัวแทนวัตถุที่อยู่ในพิกัดนั้น ๆ ข้อมูลส่งออก

บรรทัดแรก แสดงจำนวน Aunt-man ที่เหลือรอดจากกับดัก

N บรรทัดต่อมา แสดงแผนที่หลังจากกับดักทั้งหมดทำงานแล้ว

## ตัวอย่างข้อมูลนำเข้าและส่งออก

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้าที่ 1	ตัวอย่างข้อมูลส่งออกที่ 1
5 7 AAAAAx.+A	3AA
ตัวอย่างข้อมูลนำเข้าที่ 2	ตัวอย่างข้อมูลส่งออกที่ 2
5 5	0
A+A+A .A.AxA.A.	

#### การให้คะแนน

50% ของข้อมูลทดสอบ จะมี  $1 \leq N,\, M \leq 100$ 

#### ข้อจำกัดของโปรแกรม

โปรแกรมของคุณต้องทำงานภายในเวลา 1 วินาที และใช้หน่วยความจำไม่เกิน 32 MB