

Tetrês

Autor: Antônio Dias

Graças ao bom trabalho que você fez “Ordenando o Placar”, uma nova tarefa foi atribuída à você na empresa de games®. Agora você deve desenvolver um jogo similar ao Tetris.

Sua tarefa é implementar uma versão simplificada do jogo, na qual a torre terá uma altura máxima M e o comprimento de cada bloco fixado em 3. Portanto, cada bloco terá um formato 1x3 e será representado por uma string composta por zeros e uns (0 para os espaços pretos e 1 para os cinzas).



100
001
010
110
011
101

Existem então 6 tipos de bloco, os identificados na imagem ao lado. Caso a combinação entre dois blocos consecutivos (topo da torre e o atual) seja perfeita, isto é, um bloco seja o inverso do outro – como acontece entre os blocos “100” e “011” –, os dois blocos devem desaparecer do topo da torre e a pontuação do jogador é acrescida em 10. Em qualquer outra situação, o bloco atual é apenas colocado no topo da torre (mesmo que isso implique em partes cinzas flutuando).

O jogo acaba caso a torre alcance a altura máxima ou não existam mais blocos a serem empilhados.

Entrada:

A entrada é composta por várias linhas. A primeira linha é composta por dois inteiros N e M , respectivamente, o número de blocos a serem empilhados e a altura máxima permitida da torre. Cada linha i seguinte contém a string identificadora do i -ésimo bloco.

Saída:

Seu programa deve imprimir uma única linha contendo a pontuação final do jogador ou “game over” caso a torre tenha alcançado a altura máxima em algum momento.

Limites:

- $1 \leq N < 100$
- $1 \leq M < 100$
- $1 \leq i \leq N$

Entrada	Saída
5 3 100 011 110 010 101	20
6 6 101 011 110 010 001 100	game over