

Os habitantes de Tigerville e Elephantville estão engajados em uma guerra sazonal. No último mês, Elephantville teve sucesso em lançar em órbita um telescópio espião chamado Bumble Scope. O propósito do Bumble Scope era contar o número de caças em Tigerville. Porém, o Bumble Scope apresentou dois problemas devido ao baixo controle de qualidade durante seu desenvolvimento. Sua lente primária foi contaminada com *bugs* que bloqueiam parte de cada imagem e o mecanismo de foco não funciona direito de forma que as imagens variam em tamanho e forma.

Os programadores que precisam retificar os problemas do Bumble Scope estão sendo mantidos reféns no Hotel Desafio de Programação em Alaland por elefantes vestidos de tigres. As imagens falhas do Bumble Scope estão armazenadas pixel a pixel em um arquivo chamado Bumble.in. Cada imagem é um quadrado e cada pixel ou célula contém um zero ou um 1. A única Câmera do Bumble Scope (BSC) armazena em cada pixel um 1 se parte de um caça ou um caça inteiro está presente e um 0 se qualquer outra coisa (incluindo um *bug*) é visível. Os programadores devem assumir que:

- a) Um caça é representado por, pelo menos, um 1;
- b) Células adjacentes (incluindo diagonais), que contêm uns, correspondem a um único caça. Uma imagem muito grande de um único caça seria composta apenas por uns.
- c) Dois caças distintos não se tocam (nem nas diagonais). Este pressuposto provavelmente é falho, mas já que os programadores estão desesperados, não há problema.
- d) A imagem não é circular (panorâmica completa), pixels na base da imagem não são adjacentes aos pixels do topo (nem os da esquerda são adjacentes aos da direita), a menos, é claro, que eles sejam adjacentes através do meio da imagem.

Entrada e Saída

Escreva um programa que leia imagens de pixels de um arquivo de entrada (na verdade, da entrada padrão: teclado ou arquivo), conte o número de caças na imagem e imprima esse número. Para cada imagem imprima: "Image number X contains N war eagles." onde X é o número da imagem (começando em 1) e N é o número de caças da imagem X.

Use os exemplos abaixo para receber e imprimir no formato correto. Cada imagem será precedida por um número indicando sua dimensão (lembrando que a imagem é quadrada). Nenhuma dimensão será maior que 25.

Exemplo de Entrada

	8
	01100101
6	01000001
100100	00011000
001010	00000010
000000	11000011
110000	10100010
111000	10000001
010100	01100000

Exemplo de Saída

```
Image number 1 contains 3 war eagles.
Image number 2 contains 6 war eagles.
```