

Задача 1. Недоступные области

Источник:	базовая I
Имя входного файла:	<code>input.txt</code>
Имя выходного файла:	<code>output.txt</code>
Ограничение по времени:	1 секунда
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Со времен фараоновых гробниц лабиринты строили весьма умные люди. Как правило они старались сделать так, чтобы при «посетитель» заведомо не мог попасть в самые интересные места, — скажем, в те комнаты, где хранятся главные сокровища.

В этой задаче по имеющемуся плану лабиринта нужно определить, есть ли в нем недоступные области.

После входа в лабиринт посетитель может гулять по нему как ему вздумается, **не** может разве что проходить сквозь стены и ходить вне лабиринта. На каждом шаге посетитель может переместиться из текущей клетки в любую соседнюю с ней по стороне пустую клетку. Ходить по диагонали нельзя.

Формат входных данных

В первой строке входного файла задано одно целое число N — размер лабиринта (лабиринт у нас квадратный, $3 \leq N \leq 1\,000$). Далее N строк содержат по N символов, описывающих сам лабиринт: стенки изображаются звездочками, а пустоты — пробелами.

Вход в лабиринт — это единственная пустая клетка в первой строке.

Формат выходных данных

В выходной файл нужно вывести одно целое число — количество недоступных областей лабиринта. Недоступные области считаются различными, если из одной нельзя пройти в другую.

Пример

input.txt	output.txt
9 *** ***** * * * ** * * * * * * * * * **** * * * * * * * ***** * * * *****	2

Комментарий

При рекурсивном обходе большого графа нужен довольно большой программный стек — явно больше, чем 1 мегабайт по умолчанию. При решении на Visual C, настоятельно рекомендуется увеличить стек, добавив следующую строчку в самом начале программы:

```
#pragma comment(linker, "/STACK:50000000")
```