
Recollint monedes**P69865_ca**Cinquè Concurs de Programació de la FME (2008-04-29)

En un tauler $n \times m$ hi ha monedes d'or i unes quantes trampes. En el tauler també hi ha alguns personatges: alfil i cavalls, els quals es mouen segons les regles dels escacs. Els personatges poden moure's tantes vegades com vulguin, i poden passar per qualsevol casella sense trampa, estigui ocupada o no. Les monedes desapareixen quan algú les recull.

Feu un programa que escrigui la quantitat total de monedes que es poden recollir.

Entrada

L'entrada té diversos casos. Cada cas consisteix en una línia amb n i m , seguida de n línies amb m caràcters cadascuna. Una 'B' indica un alfil. Una 'K' indica un cavall. Una 'T' indica una trampa. Un punt indica una casella buida. Un dígit indica una quantitat de monedes d'or. Tant n com m estan entre 1 i 200.

Sortida

Per a cada cas, escriviu una línia amb el nombre de monedes que es poden recollir.

Exemple d'entrada

```
5 7
8.T...T
.B1..T.
T...T..
...4.2.
..T..9.

7 6
.K.T..
.....3
9..T..
..8.T.
.....
...1.K
.K....

1 1
.

1 10
99K9999B99

3 3
KB.
0.7
KB.
```

Exemple de sortida

```
14
18
0
0
7
```

Informació del problema

Autor : Salvador Roura

Generació : 2021-09-19 16:30:31

© *Jutge.org*, 2006–2021.
<https://jutge.org>