nowruzThai (THA)

วันขึ้นปีใหม่ของชาวเปอร์เซีย

อีกไม่กี่วันก็จะถึงวันขึ้นปีใหม่ของชาวเปอร์เซีย (Nowruz) คุณปู่จึงได้ชวนญาติ ๆ มาเที่ยวที่สวนของเขา ใน กลุ่มที่เชิญมานั้นมีเด็กอยู่จำนวน k คน และคุณปู่อยากให้เด็ก ๆ สนุกสนาน จึงวางแผนที่จะให้เด็ก ๆ เล่น ซ่อนหากันในสวน

สวนของคุณปู่ สามารถแสดงได้เป็นตารางกริดขนาด $m \times n$ ช่อง อาจมีบางช่อง (หรือไม่มีเลยก็ได้) ที่มี หินวางอยู่ ส่วนช่องที่เหลือจะเรียกว่า ช่องว่าง สำหรับช่องสองช่องใด ๆ จะเรียกว่าเป็น *เพื่อนบ้าน* กันถ้ามี ขอบร่วมกัน นั่นคือแต่ละช่องจะมีเพื่อนบ้านได้ไม่เกินสี่ช่อง คือมีสองช่องในแนวนอนและสองช่องในแนว ตั้ง คุณปู่ต้องการจะเปลี่ยนสวนของเขาให้เป็นเขาวงกต และเพื่อให้เป็นไปตามที่ต้องการ เขาจึงเปลี่ยนช่อง ว่างบางช่องด้วยการปลูกต้นไม้เพื่อให้ช่องว่างเหล่านั้นไม่เป็นช่องว่างอีกต่อไป

เขาวงกตจะต้องมีสมบัติดังต่อไปนี้ สำหรับแต่ละคู่ของช่องว่าง a และ b ในเขาวงกต จะต้องมี วิถีแบบง่าย (simple path) เพียงหนึ่งวิถีเท่านั้นที่เชื่อมระหว่างช่องว่างทั้งสอง วิถีแบบง่ายระหว่างช่องว่าง a และ b หมายถึง ลำดับของช่องว่างที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งช่องแรกคือช่อง a ช่องสุดท้ายคือช่อง b ช่องทั้งหมดต้องแตก ต่างกัน และทุกคู่ของช่องว่างที่อยู่ในลำดับติดกันต้องเป็นเพื่อนบ้านกัน

เด็กคนหนึ่งสามารถซ่อนตัวในช่องใด ๆ ได้ ก็ต่อเมื่อช่องนั้นเป็นช่องว่าง และมีเพื่อนบ้านเป็นช่องว่าง จำนวน*หนึ่งช่องพอดีเท่านั้น* และจะไม่มีเด็กสองคนซ่อนตัวในช่องเดียวกันได้

ข้อมูลนำเข้า (input) ของคุณ คือ แผนที่ของสวน งานของคุณคือ ช่วยคุณปู่สร้างเขาวงกตให้เด็ก ๆ สามารถซ่อนตัวได้

รายละเอียดการเขียนโปรแกรม

โจทย์ข้อนี้เป็นโจทย์ที่ส่งไฟล์ผลลัพธ์เท่านั้น (output-only) โดยมีการให้คะแนนเป็นส่วน ๆ คุณจะได้รับไฟล์ นำเข้าจำนวน 10 ไฟล์ แต่ละไฟล์เป็นรายละเอียดสวนของคุณปู่ สำหรับแต่ละไฟล์นำเข้าคุณต้องส่งไฟล์ ผลลัพธ์ที่เป็นแผนที่ของเขาวงกต โดยแต่ละไฟล์ผลลัพธ์คุณจะได้คะแนนคิดจากจำนวนของเด็กที่สามารถ ซ่อนตัวในเขาวงกตของคุณได้

คุณไม่ต้องส่งโปรแกรมสำหรับโจทย์ข้อนี้

รูปแบบข้อมูลนำเข้า

แต่ละไฟล์นำเข้า ประกอบด้วย 1 ตารางกริดที่แสดงรายละเอียดของสวน และจำนวนของเด็ก k คน ที่คุณ ปู่ชวนมา โดยมีรูปแบบดังต่อไปนี้

- ullet บรรทัดที่ 1: m n k
- บรรทัดที่ 1+i (สำหรับ $1\leq i\leq m$): แถวที่ i ของตารางกริดจะเป็นสตริงความยาว n ประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ต่อไปนี้ โดยไม่มีช่องว่าง (whitespace)

- '.'หมายถึง ช่องว่าง
- '#' หมายถึง หิน

รูปแบบผลลัพธ์

- บรรทัดที่ i (สำหรับ $1 \leq i \leq m$): แถวที่ i ของเขาวงกต (สวนหลังจากที่มีการปลูกต้นไม้แล้ว) จะ เป็นสตริงความยาว n ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ต่อไปนี้ โดยไม่มีช่องว่าง (whitespace):
 - '.'หมายถึง ช่องว่าง
 - o '#' หมายถึง หิน
 - o 'x' หมายถึง ต้นไม้ สังเกตว่า ตัวอักษร X ต้องเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ (uppercase)

ข้อจำกัด

• $1 \le m, n \le 1024$

การให้คะแนน

ไฟล์ผลลัพธ์จะถือว่า *ตรงตามเงื่อนไข* ถ้าสอดคล้องกับข้อกำหนดต่อไปนี้

- แผนที่ของผลลัพธ์ (output) ต้องตรงกับแผนที่นำเข้า (input) ยกเว้นสัญลักษณ์ '.' จำนวนหนึ่งของ แผนที่นำเข้า สามารถเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์ 'x' (ช่องที่ปลูกต้นไม้)
- แผนที่ของผลลัพธ์ ต้องมีสมบัติของเขาวงกตตามที่ได้ระบุในโจทย์

ถ้าผลลัพธ์ของข้อมูลทดสอบของคุณไม่สอดคล้องกับเงื่อนไข ข้อมูลทดสอบนั้นคุณจะได้ 0 คะแนน ไม่เช่น นั้นคะแนนที่ได้จะเป็น $\min(10,10\cdot l/k)$ โดยปัดเศษลงให้เป็นทศนิยมสองตำแหน่ง ในที่นี้ l คือ จำนวน เด็กที่สามารถซ่อนตัวในเขาวงกตที่เป็นผลลัพธ์ของคุณ และ k คือ จำนวนเด็กที่ถูกชวนมาตามที่ระบุใน ข้อมูลนำเข้า (input) คุณจะได้ 10 คะแนน สำหรับข้อมูลทดสอบ ก็ต่อเมื่อผลลัพธ์ของคุณ เป็นเขาวงกต ซึ่ง เด็กจำนวนมากกว่าหรือเท่ากับ k สามารถซ่อนตัวได้ สำหรับแต่ละข้อมูลทดสอบมีคำตอบที่ได้ 10 คะแนน

สังเกตว่าถ้าผลลัพธ์ของคุณสอดคล้องกับเงื่อนไข แต่ได้ 0 คะแนนจากการคำนวณด้วยสูตรที่กำหนดให้ข้าง ต้น คุณจะได้รับคำตอบจากระบบ CMS ว่าเป็น "คำตอบผิด" (Wrong Answer)

ตัวอย่าง

พิจารณาข้อมูลนำเข้าต่อไปนี้

```
4 5 5
...#
.#..#
...#
...#
```

ต่อไปนี้คือผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ และสอดคล้องกับเงื่อนไข

```
.X.X#
.#..#
...#X
XX..#
```

เนื่องจากจำนวนเด็ก l=4 คนสามารถซ่อนตัวในเขาวงกตได้ ผลลัพธ์นี้จะได้รับคะแนนเป็น $10\cdot 4/5=8$ คะแนน ช่องที่เด็กสามารถซ่อนตัวได้ถูกแสดงเป็นสัญลักษณ์ \circ ดังรูปด้านล่าง

```
OXOX#
.#.O#
...#X
XX.O#
```

ผลลัพธ์ทั้ง 3 รูปแบบต่อไปนี้ ไม่สอดคล้องกับเงื่อนไข

```
.XXX# ..X# XXXX#
.#XX# .#.X# X#XX#
...#. ...#X ..X#X
XX..# XXXX# ..XX#
```

ในผลลัพธ์ทางซ้าย ไม่มีวิถีแบบง่าย (simple path) ระหว่างช่องว่างมุมซ้ายบนสุดกับช่องว่างในคอลัมน์ขวา สุด ในสองผลลัพธ์ที่เหลือ สำหรับแต่ละคู่ของช่องว่างที่แตกต่างกันจะมีวิถีแบบง่ายเชื่อมจำนวนสองวิถีที่ แตกต่างกัน