

Bástyák

Ebben a feladatban egy 8x8-as mátrixban mint sakktáblán elhelyezett bástyákkal és gyalogokkal fogsz dolgozni.

Írj programot, amely

- minden bástyához megadja a lépésértékét,
 - lépésérték alatt azon irányok számát értjük, amelyeken a bástya elérheti a tábla szélét egy lépésben
- kiszámítja, hogy hányféle lépésértékű bástya szerepel a bemenetben!

Bemenet

A *standard bemenet* 8 sorból áll, minden sor 8 karaktert tartalmaz, mely a sakktáblát reprezentálja. A megfelelő karakter 'B', ha az adott mezőn bástya áll, 'G', ha gyalog. Az üres mezőket '.' karakter kódolja.

Kimenet

A *standard kimenetre* minden részfeladat eredménye előtt egy-egy, egyetlen # karaktert tartalmazó sort kell kiírni, amelyet a részfeladat eredményét tartalmazó egy vagy több sor követ! Ha egy részfeladatot nem tudsz megoldani, akkor csak a # karaktert kell kiírni! Ha a kimenet formailag nem felel meg ennek a követelménynek (pl. kevesebb/több # karaktert ír ki) akkor „Output formátum hiba” üzenetet ad az értékelő (akkor is, ha van helyes részfeladat megoldás).

1. részfeladat: A bemenetnek megfelelően kell a táblát kiírni! A bástyákat jelölő karaktereket kell az adott bábú lépésértékére lecserélni a példának megfelelően!

2. részfeladat: A különböző lépésértékek számát kell kiírni!

Példa

Bemenet

```
...B....
.B..GB..
...B....
...G..B.
.....B..
G....GB.
B.....
.....
```

Kimenet

```
#
...3....
.3..G2..
...2....
...G..2.
.....2..
G....G2.
3.....
.....
#
2
```

Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MiB