內容

你有 m 個輪盤，每個輪盤上有 n 格，每格上寫有一個小寫英文字母（a ~ z）。一場遊戲有 k 個回合。

每個回合，每個輪盤會基於上一個回合結束的狀態做轉動，然後計算當前狀態的得分：

* 每個輪盤的轉動可以是正數（順時針）、負數（逆時針）或 0（不轉）。
* 當所有輪盤都轉動完畢後，觀察它們**對齊位置上的字元**。
* 對於每一個位置（從上到下的每一格），統計出現次數最多的字元，並將該字元的出現次數計入分數。
* 每個回合的得分為這 n 格的對齊統計加總。
* 最終總得分為所有回合的得分總和。

範例

一開始有三個輪盤：apcsie, taiwan, icpeda，三個輪盤的轉動距離分別是：1 0 -4

結果：  
eapcsi   ← apcsie 右轉 1  
taiwan   ← 不動  
daicpe   ← icpeda 左轉 4  
  
分數計算：  
第一格: (e, t, d) 出現最多的字元出現 1 次  
第二格: (a, a, a) 出現最多的字元出現 3 次  
第三格: (p, i, i) 出現最多的字元出現 2 次  
第四格: (c, w, c) 出現最多的字元出現 2 次  
第五格: (s, a, p) 出現最多的字元出現 1 次  
第六格: (i, n, e) 出現最多的字元出現 1 次  
  
這次轉動後的分數是 10=1+3+2+2+1+1

輸入說明

m n k

m 個長度 n 度小寫字母字串

k 行長度 m 的整數陣列表示轉動距離

輸出說明

每個回合轉動後的分數總和

範例輸入 #1

3 6 2

apcsie

taiwan

icpeda

1 0 -4

7 -3 2

範例輸出 #1

17

範例輸入 #2

4 3 3

abc

bab

cbc

abc

-1 -6 -6 -7

5 -3 4 0

-7 4 2 8

範例輸出 #2

21