

# 토끼 게임

인하와 비룡이는 토끼 게임을 만들어 출시하려 한다. 토끼 게임은 유저가 버튼 하나만을 이용해 조작하는 게임이다. 기본적으로 게임 캐릭터 토순이는 화면 좌측에서 시작해서 우측으로 계속 이동하고 있고 가시는 점프해서 넘어가야 한다. 당근 아이템을 먹으면 점프 게이지가 1만큼 증가하여 점프할 수 있다. 버튼 클릭 시 점프 게이지 1마다 가시 1개를 넘어갈 수 있고 점프 게이지가 0인 경우 점프할 수 없다. 또한, 점프는 가시를 넘을 때만 사용할 수 있다. 게임의 맵은 길 위에 당근이나 가시가 연속적으로 배치되어 있는 형태이다. 토순이의 시작 위치는 항상 맵의 가장 좌측이기 때문에 게임 맵 정보에 포함되지 않는다. 즉, 게임 맵 제작 시 당근과 가시의 배치만 고려하며, 맵의 크기는 당근의 개수와 가시의 개수의 합이다.

비룡이는 게임을 만들고, 인하는 만든 게임을 검토하고 출시 및 홍보를 하기로 하였다. 게임을 다 만든 비룡이는 인하에게 검토를 요청하였다. 인하는 검토 중 게임 맵에서 치명적인 문제를 발견했다. 그 문제는 게임을 클리어할 수 없다는 것이다. 인하는 비룡이에게 수정 요청을 하려다가, 수정과 검토를 다시 하는 것은 번거롭기 때문에, 현재 설계한 맵에서 게임 클리어가 가능한 연속적인 부분만 남겨서 사용하기로 했다. 인하를 도와 클리어가 가능한 부분의 최대 크기를 구해보자. 단, 게임 종료시 점프 게이지는 0이어야 한다.

예를 들어 아래의 그림 1과 같이 맵의 크기가 20일 때, 토순이는 위치 5에 등장하는 가시를 넘을 수 없어 게임을 클리어할 수 없다. 하지만, 그림 2와 같이 그림 1의 맵에서 위치 6부터 위치 15까지만 남기면 클리어가 가능하다. 남겨진 부분은 크기가 10으로, 클리어가 가능한 최대 크기이다.

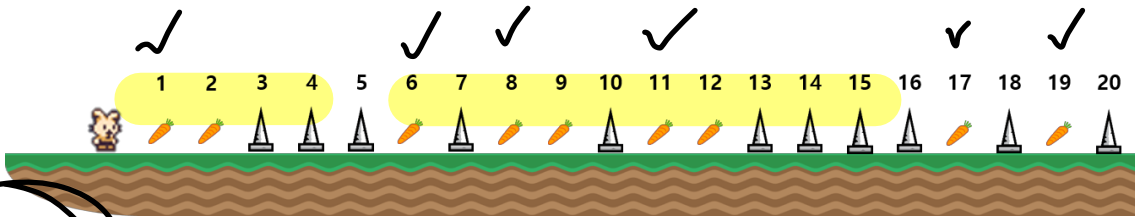


그림 1. 비룡이가 제작한 맵

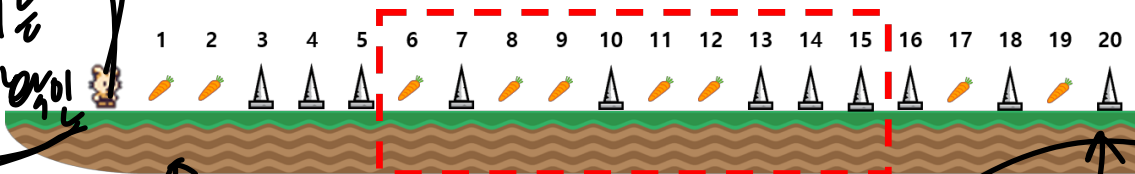


그림 2. 인하가 사용할 부분

비룡이가 만든 게임 맵이 주어졌을 때, 클리어가 가능한 연속된 부분의 최대 크기를 출력하라

※ 프로그램의 실행 시간은 1 초, 메모리 사용량은 512MB 를 초과할 수 없다.

사용할 수 있는 언어는 C, C++로 제한한다. C++의 경우 main 함수 내의 시작 지점에 다음 내용을 추가함으로써 cin, cout 의 입출력 속도를 개선할 수 있다.

```
ios_base::sync_with_stdio(false);
cin.tie(NULL);
cout.tie(NULL);
```

단, 위의 내용을 추가할 경우 cin, cout 만 사용해야 하며, scanf, printf 등 C 입출력을 혼용해서 사용하면 안된다.

당근은 연속적으로 남겨둬야  
가시는 연속적으로 남겨둬야  
가시와 당근이 연속적으로 남겨져야

6 ~ 15  
15개의  
연속된 부분

C++의 `std::endl` 의 경우 출력 속도가 느리므로, `cout<<endl;` 대신 `cout<<"\n";`을 사용하는 것을 권장한다.

## 입력

첫 번째 줄에는 테스트 케이스 수  $T$  ( $1 \leq T \leq 100$ )가 주어진다.

이후 각 테스트 케이스의 정보가 다음과 같이 주어진다.

- 맵의 정보를 나타내는 문자열  $S$  ( $1 \leq |S| \leq 1,000,000$ )가 주어진다.  $S$ 는 'C'와 'T' 2개의 문자로만 이루어져 있으며, 'C'는 당근, 'T'는 가시를 의미한다.

## 출력

각 테스트 케이스마다 클리어가 가능한 연속된 부분의 최대 크기를 한 줄에 출력한다.

### 예제 입출력

예제 입력	예제 출력
4	10
CCTTTCTCCTCTTTCTCT	6
CCCTTT	6
CCCCTTT	0
C	

