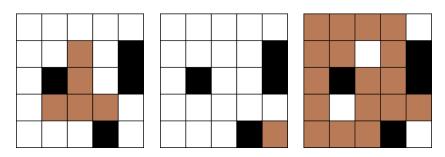
ถมสร้างเกาะ

2 sec, 256 MB

นายแวดซึ่งเป็นมหาเสรษฐีผู้ร่ำรวย ต้องการที่จะซื้อผืนแผ่นน้ำแห่งหนึ่งรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด $R \times C$ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นช่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 1×1 หน่วย เพื่อถมสร้างเกาะแห่ง Catan ไว้ให้เพื่อน ๆ มาลองเล่นในชีวิตจริง แต่การถมเกาะนั้นมันไม่ได้ง่ายเอาซะเลย ดังนั้นเพื่อความสะดวกในการ จัดการ แต่ละช่องนั้นแวดจะต้องเลือกที่จะถมเต็มช่องหรือ ไม่ถมเลย และทุกช่องที่ถมต้องต่อเนื่องกันหมด กล่าวคือ เราสามารถเดินไปมาระหว่างสองช่องใด ๆ บนแกาะโดยที่ผ่านแค่คู่ช่องที่มีด้านติดกันไปเรื่อย ๆ เท่านั้น และเขาต้องการให้มีพื้นที่เกาะอย่างน้อยหนึ่งช่องเสมอ เขาอนุญาตให้พื้นที่เกาะมีการล้อมบริเวณน้ำ ไว้ได้ นอกจากนี้ เขาค้นพบว่าอาจจะมีบางช่องที่เป็นน้ำลึกมากจนไม่สามารถถมเป็นพื้นที่เกาะได้ แต่เขามีงบและทรัพยากรเพียงพอในการถมช่องอื่น ๆ อยู่

แต่ก่อนที่เขาจะตัดสินใจซื้อผืนน้ำแผ่นนี้นั้น เขาก็สงสัยว่าจะมีวิธีการถมเกาะทั้งหมคกี่แบบ แม้แวตเองก็เขียนโปรแกรมเป็น เขาก็อยากจะเทียบคำตอบว่าตรง กับที่เขาได้มาหรือไม่ การถมสองวิธีจะแตกต่างกันถ้ามีอย่างน้อยหนึ่งช่องที่ถูกถมในวิธีแรก แต่ไม่ถูกถมในอีกวิธีหนึ่ง และเนื่องจากว่าจำนวนวิธีอาจจะเยอะ มาก เขาจึงขอแค่คำตอบที่เป็นเศษจากหารด้วย 1,000,000,007 ก็พอแล้ว



<u>ตัวอย่างวิธีการถมเกาะที่ถูกต้อง</u>

ในตัวอย่างการถมเกาะด้านบนนั้น ช่องสีขาว ดำและน้ำตาล คือ ผืนน้ำทั่วไป บริเวณน้ำลึกและพื้นเกาะถม ตามลำดับ สังเกตว่าเกาะถมนั้นจะมีรูปร่างเป็น อย่างไรก็ได้ แต่ลักษณะของเกาะต้องตรงตามเงื่อนไขและข้อจำกัดข้างต้น

ข้อมลนำเข้า

บรรทัดแรกระบุจำนวนเต็มสองจำนวน R และ C ($1 \le R \le 9$, $1 \le C \le 1,000$) แทนขนาดของฝืนแผ่นน้ำ

อีก R บรรทัคระบุจำนวนสายอักขระความยาว C ซึ่งประกอบด้วยอักษร " หรือ '#' แทนลักษณะของช่องพื้นน้ำในแต่ละช่องในแถวที่ i โดย " จะ แทนช่องที่เป็นพื้นน้ำปกติ และ '#' จะแทนช่องที่เป็นน้ำลึก

ข้อมูลส่งออก

มีบรรทัดเดียว ระบุจำนวนวิธีถมสร้างเกาะ mod 1,000,000,007

ปัญหาย่อย

ปัญหาย่อย 1 (10%): 1 <= R * C <= 20

ปัญหาย่อย 2 (10%): *R* = 1

ปัญหาย่อย 3 (10%): R = 2

ปัญหาย่อย 4 (20%): 3 <= R <= 6

ปัญหาย่อย 5 (20%): R = 7

ปัญหาย่อย 6 (20%): R = 8

ปัญหาย่อย 7 (10%): R = 9, C <= 100

ตัวอย่าง

Input	Output
1 6#	9
	010
3 3	218
5 5	54654
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
#.	