

---

#### 464. 点石成金

能够点石成金是你的特异功能。在 5\*5 的图像里，你可以选择点一下其中任意一格：第  $x$  行第  $y$  列。此时和这个格子相同符号并且连通的格子（上下左右四个方向连通）都会变成金色，用 G 表示。

输入文件 gold.in 输入 5 行 5 列共 25 个字符表示目前的图像，之后输入  $x$  和  $y$ ， $1 \leq x, y \leq 5$ 。输出 5 行 5 列共 25 个字符表示目前的图像表示点石成金的效果。

输入样例：

```
@@@+@
@+++@
@@@+@
@+@+@
@@@+@
```

3 3

输出样例：

```
GGG+@
G+++@
GGG+@
G+G+@
GGG+@
```

输入样例：

```
$$$$$
$$$$$
GGGGG
GGGGG
$$$$$
```

5 5

输出样例：

```
$$$$$
$$$$$
GGGGG
GGGGG
GGGGG
```

---

#### 465. 数水坑

清明时节雨纷纷，路上都是大水坑。已知一张地面的俯视图照片，请计算机智能识别出有几块独立的水坑。照片用  $n*m$  个像素的点阵组成，‘.’ 代表干区，‘@’ 代表有水。如果两个 ‘@’ 是（八个方向）相邻的，那么他们属于同一个水坑。

输入文件 puddle.in

输入第一行为正整数  $n$  和  $m$ ， $n, m \leq 100$ 。接着是  $n*m$  的字符矩阵。

输出文件 puddle.out

输出一个整数。

输入样例：

2 2

..  
..

输出样例：

0

输入样例：

10 12

```
@.....@@.
.@@@.....@@@
....@@....@@.
.....@@.
.....@..
..@.....@..
.@.@@.....@@.
@.@.@@.....@.
..@.....@.
..@.....@.
```

输出样例：

3

---

## 466. 骰子识别

玩桌游时你的运气总是很差，你怀疑骰子可能有问题。为了探究一个骰子投出的数字是不是在 {1, 2, 3, 4, 5, 6} 里均匀分布，你造了个机器人不停地投骰子。当然你的机器人也有“视觉”，也就是一个“骰子识别”程序，自动识别投出的是几。其中最重要的任务就是对于一张骰子单面的照片（10\*10 像素），判断这一面是几。照片里会有白色用 ‘.’ 表示，一些上下左右联通的 ‘#’ 字符属于骰子里的同一个计数点。注意：如果一个单独像素点的 ‘#’ 上下左右都没有其他 ‘#’ 相邻时，不能够被识别为计数点，应该被理解为灰尘/噪点。照片里有几个独立的计数点就代表是骰子投的是数字几。

输入文件 dice.in 输入为 10\*10 的字符矩阵。

输出文件 dice.out 输出一个整数。

输入样例：

```
.#....#...
###.#.#...
.#...###...
.....#.
.##..##...
##...##...
#.....
.###.##...
.##..###..
..#.....#
```

输出样例：

6

拓展题：

467. 攀亲戚

768. 火山爆发

484. 全球变暖

486. 扫地机器人

487. 轻功水上漂