

Đi tìm kho báu

Bản đồ kho báu là một lưới ô vuông kích thước gồm m dòng và n cột. Tại mỗi ô của lưới được đánh dấu bằng một kí tự với ý nghĩa như sau:

- **P**: ô xuất phát
- **G**: ô có chứa vàng
- **T**: ô có cạm bẫy
- **.**: ô trống
- **#**: ô tường

Người chơi xuất phát từ ô đang đứng có thể di chuyển sang 4 ô kề cạnh nếu như ô đó không phải là tường. Nếu ô đang đứng kề cạnh với một ô có chứa bẫy thì người chơi chỉ có thể quay lại ô trước đó chứ không thể di chuyển tiếp.

Hãy xác định số lượng ô có vàng mà người chơi có thể đến được. Dữ liệu đảm bảo bản đồ được bao bọc bởi tường và có duy nhất một ô xuất phát.

Dữ liệu vào: đọc từ tệp **KHOBAN.INP** có cấu trúc như sau:

- Dòng đầu ghi hai số nguyên n và m ;
- m dòng tiếp theo, mỗi dòng ghi n kí tự tương ứng của bản đồ.

Kết quả: ghi ra tệp **KHOBAN.OUT** ghi duy nhất số ô có vàng có thể đến được.

Ví dụ:

KHOBAN.INP	KHOBAN.OUT
8 6 ##### #...GTG# #..PG.G# #...G#G# #..TG.G# #####	4

Giới hạn: $3 \leq m, n \leq 100$.