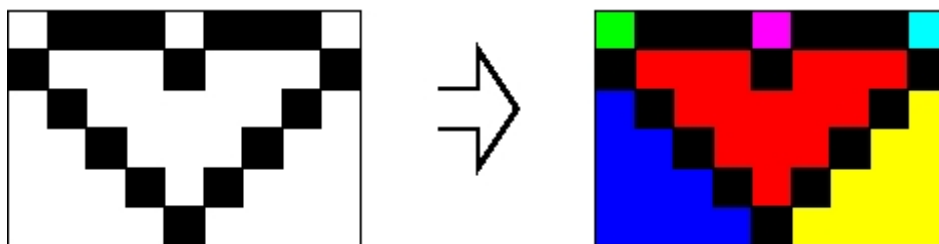


Coloração de Cenários de Jogos

Por Leandro Zatesko, UFFS  Brazil

Timelimit: 1

O Prof. Fernando Bevilacqua está muito preocupado com os cenários do seu mais novo jogo. Os contornos dos cenários já foram desenhados por um artista, restando ao Prof. Fernando apenas colori-los. No momento, cada cenário é uma imagem em que cada *pixel* está preto ou branco. Assim, quando o Prof. Fernando, em seu programa de coloração de imagens, clica num *pixel* branco para ser colorido com uma cor **a**, toda a *região branca* em que está o *pixel* selecionado recebe a cor **a**. Dizemos que um *pixel* branco **A** está na mesma região branca que um *pixel* branco **B** se existe um caminho entre **A** e **B** que passa apenas por *pixels* brancos e que considera as adjacências apenas nos sentidos horizontal e vertical. Por exemplo, são necessários 6 cliques para colorir a figura da esquerda.



Entrada

A primeira linha da entrada consiste de dois inteiros positivos **N** e **M** ($N, M \leq 1.024$), os quais representam a *resolução* da imagem. Cada uma das **N** linhas seguintes contém **M** caracteres, os quais podem ser . (ponto) ou o (letra 'o' minúscula), representando respectivamente um *pixel* branco ou um *pixel* preto.

Saída

Imprima uma linha contendo um único inteiro que represente o número de cliques necessários para colorir toda a figura descrita na entrada.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
<pre> 6 9 .ooo.ooo. o...o...o .o.....o ..o...o.. ...o.o...o.... </pre>	6
<pre> 1 8 .o.o.o.o.o </pre>	4
<pre> 1 1 o </pre>	0