# Задача 4 – Звездички в куб

Даден е **куб** с размер  $\mathbf{n} * \mathbf{n} * \mathbf{n}$ , съдържащ **малки латински букви**, представен като  ${\bf n}$  слоя от **квадратни матрици** с размер  ${\bf n}$  \*  ${\bf n}$ . На фигурата **вдясно** е визуализиран примерен куб, разделен на слоеве (всяка буква е с различен цвят).



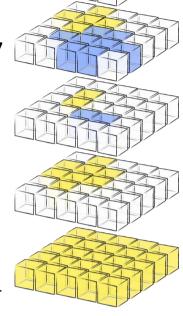
Напишете програма, която изчислява колко броя 3D звездички от 7 клетки (център, ляво, дясно, отпред, отзад, отгоре, отдолу) с еднакви букви в тях има в куба.

Формата на **3D звездичките** е показана на фигурата **вляво**.

Позволено е една и съща буква да влиза в няколко различни звездички.

#### Вход

- Входът се чете от конзолата във формат като в примерите по-долу.
- Първият ред съдържа цяло число **n** размерът на куба.
- На следващите  $\mathbf{n}$  реда са дадени слоевете на куба, дадени като  $\mathbf{n}$ квадратни матрици, разделени с "|".
- Клетките от всеки ред в матриците са разделени една от друга с интервал.



### Изход

- На **първия ред** на конзолата отпечатайте **общия брой 3D звездички** в куба.
- На следващите няколко реда отпечатайте за всяка буква от куба по азбучен ред броя 3D звездички с тази буква във формат "letter -> count". Пропуснете буквите, с които няма 3D звездички в куба.

### Ограничения

- Размерът на куба **n** е цяло число в диапазона [1...75].
- Всички клетки в куба съдържат малки латински букви в диапазона ['a'...'z'].
- Позволено време: 200 ms. Позволена памет: 32 MB.

## Примерен вход и изход

In	Input															Output														
5																6														
а	а	а	а	а		а	р	a	а	а		а	а	а	а	а	а	p	a	а	а	p	р	р	р	p	a	->	1	
а	р	a	а	а		р	р	р	a	a		а	p	a	а	а	p	р	р	a	a	p	р	р	р	p	p	->	3	
а	a	а	а	а		а	p	X	Χ	a	_	а	p	a	a	а	p	р	р	Z	a	p	р	р	р	_p	X	->	2	
а	a	X	Х	a		а	X	Χ	Χ	Х		а	а	X	Χ	a	а	p	Z	Z	Z	p	р	р	Z	p				
а	а	а	а	а		а	а	X	X	a		а	а	а	а	а	а	а	а	z	a	p	р	р	р	p				
3																											1			
X	Х	Х		Х	a	Х		Х	Х	X																	a	->	1	
x	a	X	İ	а	а	а	ĺ	х	a	X																				
X	X	x	ĺ	X	a	X		X	X	X																				
2																											0			
а	а		a	а																										
а	а		а	а																										

















