



## รูปแบบข้อมูลเข้า

บรรทัดที่ 1 บอกจำนวนคอลัมน์ (Ncol) และจำนวนแถว (Nrow) โดย ( $2 \leq Ncol, Nrow \leq 30$ )

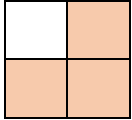
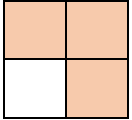

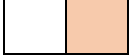
บรรทัดที่ 2 บอกจำนวนชิ้นส่วน (N)

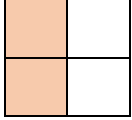
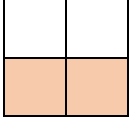
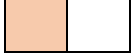

บรรทัดที่ 3 ถึง N+2 คือรูปร่างชิ้นส่วน ตามหมายเหตุ (1) ตามด้วยคอลัมน์เริ่มต้นที่วาง ตามหมายเหตุ (2)

หมายเหตุ

(1) ชิ้นส่วนทุกชิ้นมีความกว้าง 2 ความสูง 2 เสมอ การบอกรูปร่างชิ้นส่วนจะบอกเรียงลำดับ บล็อกมุมบนซ้าย บล็อกมุมบนขวา บล็อกมุมล่างซ้าย บล็อกมุมล่างขวา โดย เลข 0 แทนบล็อกว่าง และเลข 1 แทนบล็อกมีอยู่จริง

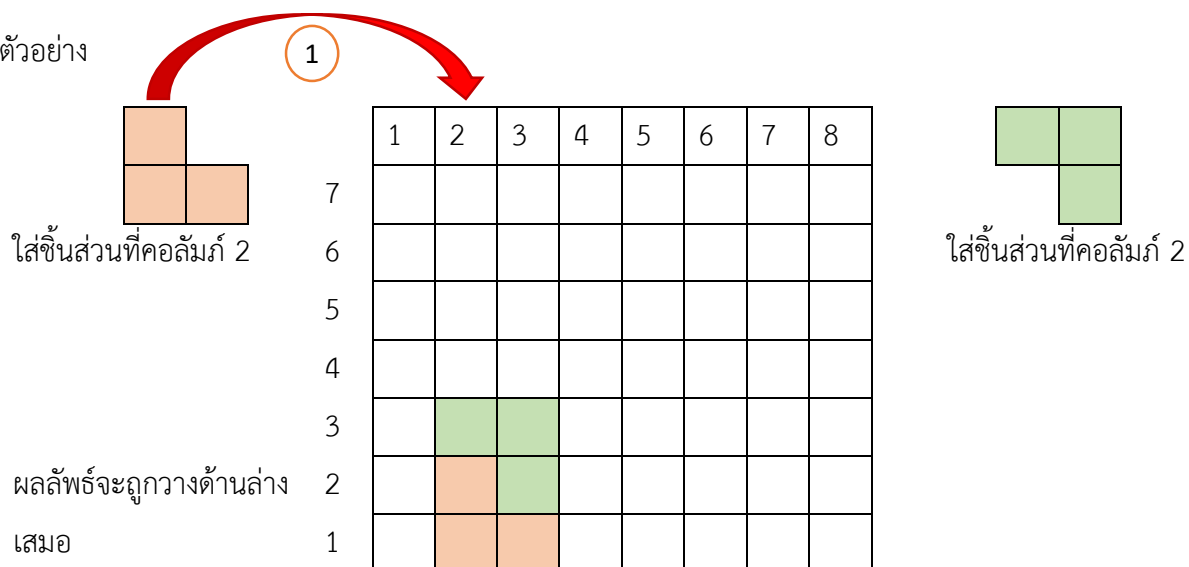
ตัวอย่าง

มุมบนซ้าย ว่าง = 0		มุมบนขวา มี = 1	มุมบนซ้าย มี = 1		มุมบนขวา มี = 1
มุมล่างซ้าย มี = 1		มุมล่างขวา มี = 1	มุมล่างซ้าย ว่าง = 0		มุมล่างขวา มี = 1
รูปร่างจะเขียนเป็น 0 1 1 1			รูปร่างจะเขียนเป็น 1 1 0 1		

มุมบนซ้าย มี = 1		มุมบนขวา ว่าง = 0	มุมบนซ้าย ว่าง = 0		มุมบนขวา ว่าง = 0
มุมล่างซ้าย มี = 1		มุมล่างขวา ว่าง = 0	มุมล่างซ้าย มี = 1		มุมล่างขวา มี = 1
รูปร่างจะเขียนเป็น 1 0 1 0			รูปร่างจะเขียนเป็น 0 0 1 1		

(2) คอลัมน์ที่ชิ้นส่วนเริ่มต้นวาง รับประกันว่าคอลัมน์เริ่มต้นจะทำให้ชิ้นส่วนถูกวางในบอร์ดเสมอ

ตัวอย่าง



## รูปแบบผลลัพธ์

ตารางของบล็อกที่ปรากฏในบอร์ดเกม ให้แสดงทุกครั้งที่มีการใส่ชิ้นส่วน

### ข้อมูลเข้าและผลลัพธ์ทางหน้าจอ

ข้อมูลนำเข้า	ผลลัพธ์
5 4 2 1 0 1 0 1 1 1 1 0 4	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 1 1 0 0 1 0
7 7 4 1 1 1 1 4 1 1 0 1 2 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1	0 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0  0 1 1 1 1 0 0 0 0 1 1 1 0 0  0 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 0 1 1 1 0 0  0 0 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 0 1 1 1 0 0