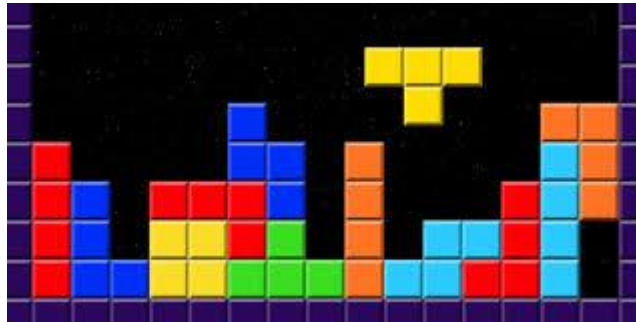


### ปัญหา เกมเตตริส3 (TeTris3)

เกมเตตริสเป็นเกมต่อชิ้นส่วนให้เต็มแถว โดยจะมีบอร์ดต่างๆ ไว้ เมื่อมีชิ้นส่วนมากก็ให้เลือกว่าจะใส่ชิ้นส่วนไว้ที่คอลัมน์ใด ชิ้นส่วนก็จะหล่นลงมาที่ฐานของบอร์ด ถ้าแถวใดเต็มก็จะหายไปทำให้บอร์ดมีที่ว่างในการใส่ชิ้นส่วนได้อีก ทุกครั้งที่แถวเต็มและหายไปจะได้รับคะแนน เล่นไปเรื่อยๆ จนกระทั่งการต่อชิ้นส่วนล้นบอร์ด



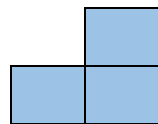
รูปที่ 1 แสดงบอร์ดและชิ้นส่วนที่หล่นลงมาต่อภายในบอร์ด

**TASK 3** จงวางชิ้นส่วน N ชิ้นที่ให้มาวางลงในบอร์ด แล้วตรวจสอบว่ามีแถวที่เต็มหรือไม่ ถ้าวางชิ้นส่วนแล้วมีแถวที่เต็ม ให้ลบแถวออกและนับคะแนนเพิ่ม 1 แสดงบอร์ดที่มีชิ้นส่วนออกมาทางหน้าจอ ทุกครั้งที่มีการวางชิ้นส่วนพร้อมคะแนน

ตัวอย่างเช่น บอร์ดมีขนาดกว้าง 5 บล็อก สูง 6 บล็อก เริ่มต้นบอร์ดดังรูปขวา เมื่อใส่ชิ้นส่วนจะได้

	1	2	3	4	5
6					
5					
4					
3					
2					
1					

(1) ใส่ชิ้นส่วน  
ที่คอลัมน์ 4 ได้ผลลัพธ์เป็น



	1	2	3	4	5
6					
5					
4					
3					
2					
1					

เนื่องจากแถวที่ 1 เต็มทุกคอลัมน์ คะแนนเพิ่ม 1 คะแนน ทำการลบแถวที่ 1 เลื่อนบล็อกอื่นๆ ลงมาตามแนวคอลัมน์ จนได้ผลลัพธ์ดังภาพถัดไป

## ผลลัพธ์หลังจากลบแถว 1 เป็น

	1	2	3	4	5
6					
5					
4					
3					
2					
1					

## รูปแบบข้อมูลเข้า

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

บรรทัดถัดไปอีก Nrow บอกลักษณะของบอร์ดเริ่มต้น

บรรทัดที่ Nrow + 2 บอกจำนวนชิ้นส่วน (N)

บรรทัดถัดไปอีก N+2 คือรูปร่างชิ้นส่วน ตามหมายเหตุ (1) ตามด้วยคอลัมน์เริ่มต้นที่ว่าง 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		
มุมล่างซ้าย มี = 1		

รูปร่างจะเขียนเป็น 0 1 1 1

มุมบนขวา มี = 1		
มุมล่างขวา มี = 1		

รูปร่างจะเขียนเป็น 1 1 0 1

มุมบนซ้าย มี = 1		
มุมล่างซ้าย ว่าง = 0		

รูปร่างจะเขียนเป็น 1 1 0 1

มุมบนขวา มี = 1		
มุมล่างขวา มี = 1		

รูปร่างจะเขียนเป็น 1 1 0 1

มุมบนซ้าย มี = 1		
มุมล่างซ้าย มี = 1		

รูปร่างจะเขียนเป็น 1 0 1 0

มุมบนขวา ว่าง = 0		
มุมล่างขวา ว่าง = 0		

รูปร่างจะเขียนเป็น 0 0 1 1

มุมบนซ้าย ว่าง = 0		
มุมล่างซ้าย มี = 1		

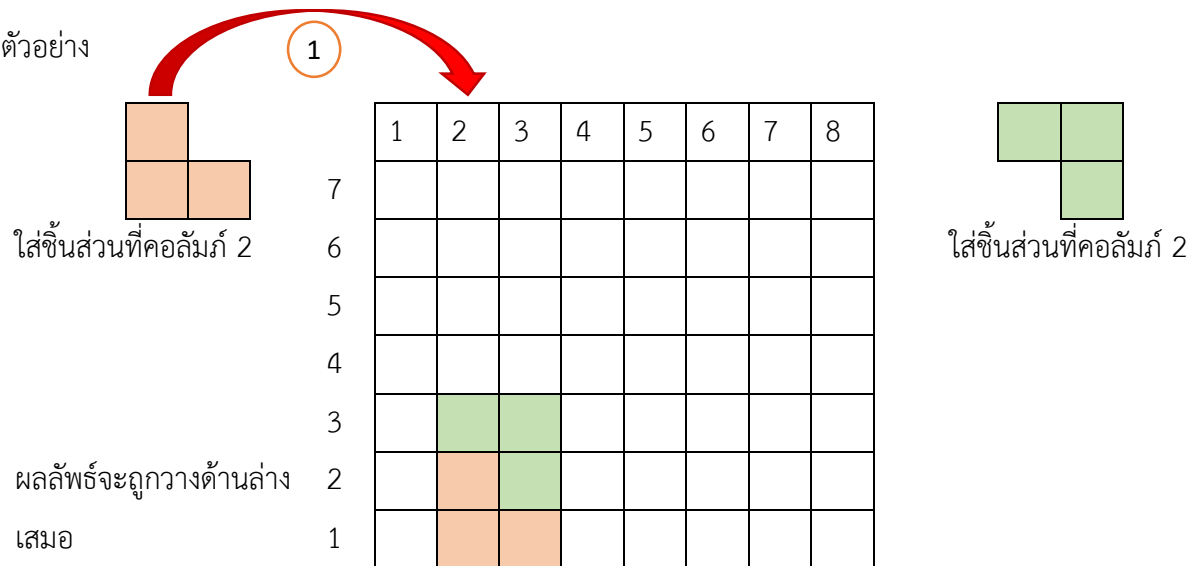
รูปร่างจะเขียนเป็น 0 0 1 1

มุมบนขวา ว่าง = 0		
มุมล่างขวา มี = 1		

รูปร่างจะเขียนเป็น 0 0 1 1

(2) คอลัมน์ที่ขึ้นส่วนเริ่มต้นวาง รับประกันว่าคอลัมน์เริ่มต้นจะทำให้ขึ้นส่วนถูกวางในบอร์ดเสมอ

ตัวอย่าง



### รูปแบบผลลัพธ์

ตารางของบล็อกที่ปรากฏในบอร์ดเกม ให้แสดงทุกครั้งที่มีการใส่ชิ้นส่วน พร้อมคะแนน ถ้ามีแถวที่เต็มให้ทำการลบแถวและแสดงบอร์ดอีกครั้ง

### ข้อมูลเข้าและผลลัพธ์ทางหน้าจอ

ข้อมูลนำเข้า	ผลลัพธ์
5 4 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1 0 1 1 1 1 2 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1	<div>           0 0 0 0 0            0 0 1 1 0            1 1 1 1 1            1 1 1 1 1            2         </div> จากบรรทัด 1 1 1 0 1
	<div>           0 0 0 0 0            0 0 0 0 0            0 0 0 0 0            0 0 1 1 0            2         </div> ผลลัพธ์จากการลบแถว
	<div>           0 0 0 0 0            0 0 0 0 0            0 0 0 0 0            1 1 1 1 0            2         </div> จากบรรทัด 1 1 0 0 1

ข้อมูลนำเข้า	ผลลัพธ์
7 7 0 1 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 3 1 1 1 1 5 1 0 1 0 7 1 1 0 1 3	<div> 0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 1 0 0 0 0 0  1 1 1 1 1 1 0  1 1 1 0 1 1 0  0 </div> จากบรรทัด 1 1 1 1 5 <div> 0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 1 0 0 0 0 0  1 1 1 1 1 1 1  1 1 1 0 1 1 1  1 </div> จากบรรทัด 1 0 1 0 7 <div> 0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 1 0 0 0 0 0  1 1 1 0 1 1 1  1 </div> ผลลัพธ์จากการลบแถว <div> 0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 1 1 1 0 0 0  1 1 1 1 1 1 1  2 </div> จากบรรทัด 1 1 0 1 3 <div> 0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 0 0 0 0 0 0  0 1 1 1 0 0 0  2 </div> ผลลัพธ์จากการลบแถว