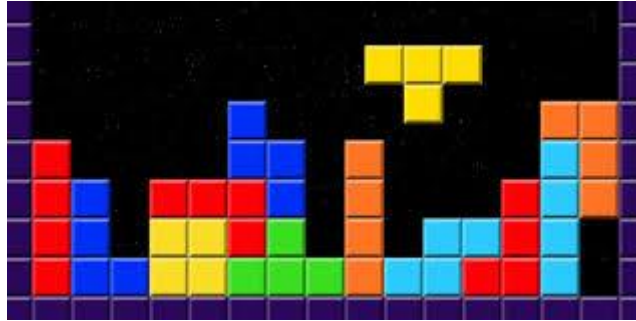


ปัญหา เกมเตตริส1 (TeTris1)

เกมเตตริสเป็นเกมต่อชิ้นส่วนให้เต็มแถว โดยจะมีบอร์ดต่างๆ ไว้ เมื่อมีชิ้นส่วนมากก็ให้เลือกว่าจะใส่ชิ้นส่วนไว้ที่คอลัมภ์ใด ชิ้นส่วนก็จะหล่นลงมาที่ฐานของบอร์ด ถ้าแถวใดเต็มก็จะหายไปทำให้บอร์ดมีที่ว่างในการใส่ชิ้นส่วนได้อีก ทุกครั้งที่แถวเต็มและหายไปจะได้รับคะแนน เล่นไปเรื่อยๆ จนกระทั่งการต่อชิ้นส่วนบนบอร์ดไม่สามารถใส่ได้อีก



รูปที่ 1 แสดงบอร์ดและชิ้นส่วนที่หล่นลงมาต่อภายในบอร์ด

TASK 1 จงวางชิ้นส่วน 1 ชิ้นที่ให้มาวางลงในบอร์ด แล้วแสดงบอร์ดที่มีชิ้นส่วนออกมาทางหน้าจอ

ตัวอย่างเช่น บอร์ดมีขนาดกว้าง 5 บล็อก สูง 8 บล็อก เริ่มต้นจะเป็นบอร์ดว่าง

1	2	3	4	5

ใส่ชิ้นส่วน
ที่คอลัมภ์ 2 ได้ผลลัพธ์เป็น

		X
X		X

1	2	3	4	5
		X		
	X	X		

รูปแบบข้อมูลเข้า

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

บรรทัดที่ 2 ขึ้นส่วน โดยมีรูปแบบ ความกว้าง 2 ความสูง 2 เสมอ การบอกรูปร่างขึ้นส่วนจะบอกเรียงลำดับ บล็อก มุมบนซ้าย บล็อกมุมบนขวา บล็อกมุมล่างซ้าย บล็อกมุมล่างขวา โดย เลข 0 แทนบล็อกว่าง และเลข 1 แทน บล็อกมีอยู่จริง

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

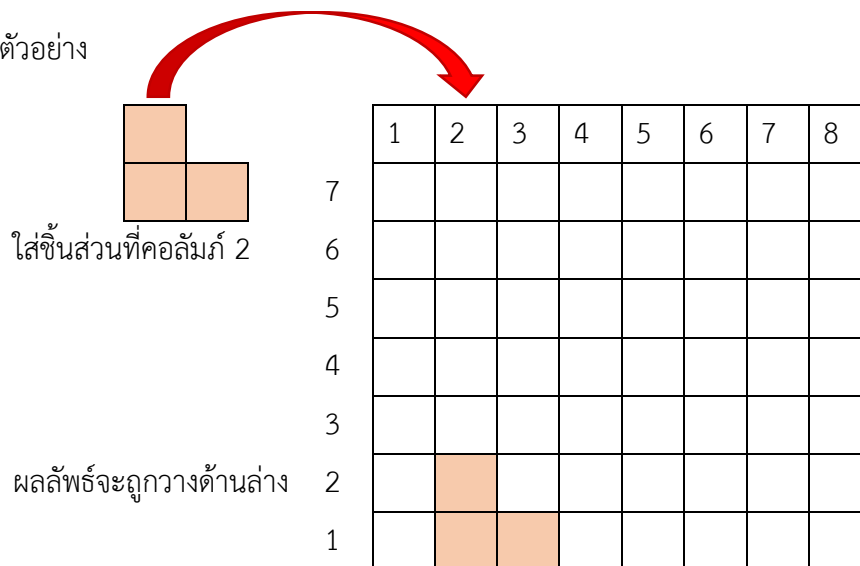
 มุมบนขวา ว่าง = 0
 มุมล่างซ้าย มี = 1

 มุมล่างขวา ว่าง = 0 มุมล่างซ้าย มี = 1

 มุมล่างขวา มี = 1
 รูปร่างจะเขียนเป็น 1 0 1 0 รูปร่างจะเขียนเป็น 0 0 1 1

บรรทัดที่ 3 คอลัมน์ที่ขึ้นส่วนเริ่มต้นวาง รับประกันว่าคอลัมน์เริ่มต้นจะทำให้ขึ้นส่วนถูกวางในบอร์ดเสมอ

ตัวอย่าง



รูปแบบผลลัพธ์

ตารางของบล็อกที่ปรากฏในบอร์ดเกม

ข้อมูลเข้าและผลลัพธ์ทางหน้าจอ

ข้อมูลนำเข้า	ผลลัพธ์
5 4 1 0 1 0 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 0
7 7 1 1 1 1 4	0 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0
10 8 0 1 1 0 8	0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0
4 3 0 0 1 0 3	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
2 2 1 1 1 0 1	1 1 1 0