

Campo Minado Lógico

Este é o clássico jogo de [Campo Minado](#), aqui você irá fazer um jogador deste jogo.

O fluxo do jogo é interativo, então é necessário ler o estado atual do jogo, e imprimir quantas e quais células serão abertas.

Entrada

A entrada inicial é composta pelo estado inicial do jogo com as primeiras células abertas. A primeira linha possui um número N, que representa o tamanho da matriz do mapa, que sempre será NxN. A segunda linha possui um número B, representando a quantidade de bombas no mapa, quando -1 a quantidade de bombas não é fornecida. A terceira linha possui um número K, representando a quantidade de células inicialmente abertas.

Depois, existirão K linhas, cada uma com 3 valores y_i x_i v_i, representando, respectivamente, a linha, a coluna e o valor da célula no jogo.

Após a primeira jogada, o estado do jogo é atualizado no mesmo formato acima, a partir da terceira linha.

Saída

A saída do seu programa deve começar com o número de células X que serão abertas ou marcadas com bomba, seguido de X linhas com três valores, dois números inteiros y, x, respectivamente linha e coluna, e um char A ou B, em maiúsculo, sendo A uma célula livre e B uma posição com bomba.

O programa acaba quando o X recebe o valor 0. Se a o tipo de célula estiver incorreto o programa também finaliza em erro.

Pontuação

- Cada bomba descoberta, corretamente, adiciona 5 pontos.
- Cada turno, após o primeiro, retira 10 pontos.
- O "Score Total" é a soma da pontuação em todos os mapas.
- O "Score Ajustado" é o "Score Total" multiplicado por 1000 menos a somatória dos tempos usados em todos os mapas.

Exemplos de Entrada e Saída

Exemplo de Entrada

```
10
-1
6
0 0 0
1 0 0
0 1 1
1 1 1
2 0 1
2 1 1
```

Saída para exemplo de entrada acima

```
4
3 2 A
2 2 A
1 2 A
0 2 B
```

Exemplo de Entrada após o retorno da saída da entrada acima

```
3
3 2 2
2 2 1
1 2 1
```