



로그인하세요.
sign in sign up

뉴스 피드

포럼

뉴스

자유게시판

질문과 답변

과거 게시판

위키

페이지 목록

온라인 저지

문제 풀기

랜덤 문제 고르기

최근 제출된 답안

사용자 랭킹

튜토리얼

캘린더

알고스팟 대화방

초대장 받기

이용 안내

검색하기

AOJ 문제 바로가기

다가오는 이벤트들

Hacker Cup 2018 Round 3

(8/19 02:00)

see all

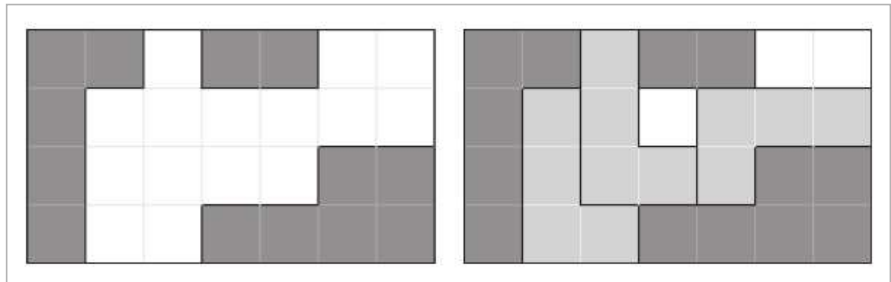


문제 정보

문제 ID	시간 제한	메모리 제한	제출 횟수	정답 횟수 (비율)
BOARDCOVER2	2000ms	65536kb	1211	250 (20%)
출제자	출처	분류		
JongMan	알고리즘 문제 해결 전략	보기		

문제

H×W 크기의 게임판과 한 가지 모양의 블록이 여러 개 있습니다. 게임판에 가능한 많은 블록을 올려놓고 싶은데, 게임판은 검은 칸과 흰 칸으로 구성된 격자 모양을 하고 있으며 이 중에서 흰 칸에만 블록을 올려놓을 수 있습니다. 이때 블록들은 자유롭게 회전해서 놓을 수 있지만, 서로 겹치거나, 격자에 어긋나게 덮거나, 검은 칸을 덮거나, 게임판 밖으로 나가서는 안 됩니다.



위 그림은 예제 게임판과 L 자 모양의 블록으로 이 게임판을 덮는 방법을 보여줍니다. 게임판에는 15개의 흰 칸이 있고, 한 블록은 네 칸을 차지하기 때문에 그림과 같이 최대 세 개의 블록을 올려놓을 수 있지요. 게임판과 블록의 모양이 주어질 때 최대 몇 개의 블록을 올려놓을 수 있는지 판단하는 프로그램을 작성하세요.

입력

입력의 첫 줄에는 테스트 케이스의 수 T (T≤100)가 주어집니다. 각 테스트 케이스의 첫 줄에는 게임판의 크기 H, W (1≤H, W≤10), 그리고 블록의 모양을 나타내는 격자의 크기 R, C (1≤R, C≤10)가 주어집니다. 다음 H줄에는 각각 W 글자의 문자열로 게임판의 정보가 주어집니다. 문자열의 각 글자는 게임판의 한 칸을 나타내며, #은 검은 칸, 마침표는 흰 칸을 의미합니다. 다음 R줄에는 각 C 글자의 문자열로 블록의 모양이 주어집니다. 이 문자열에서 #은 블록의 일부, 마침표는 빈 칸을 나타냅니다.

각 게임판에는 최대 50개의 흰 칸이 있으며, 각 블록은 3개 이상 10개 이하의 칸들로 구성됩니다. 변을 맞대고 있는 두 변이 서로 연결되어 있다고 할 때, 블록을 구성하는 모든 칸들은 서로 직접적 혹은 간접적으로 연결되어 있습니다.

출력

각 테스트 케이스마다 게임판에 놓을 수 있는 최대의 블록 수를 출력합니다.

예제 입력

```
2
4 7 2 3
##.##..
#.....
#...##
#..####
###
#..
5 10 3 3
.....
.....
.....
.....
.....
.#.
###
..#
```

예제 출력

```
3
8
```

노트

15개의 댓글이 있습니다.