



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



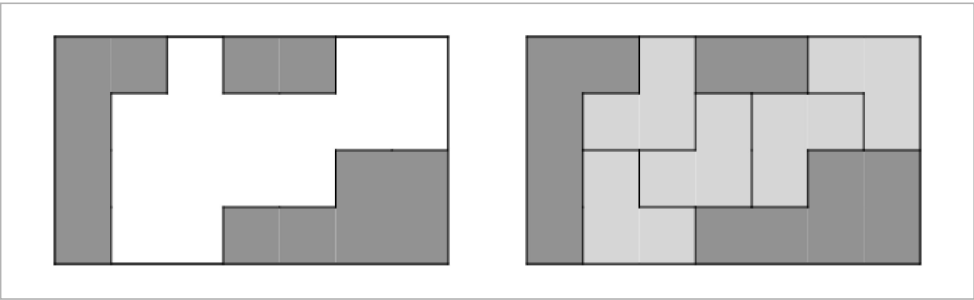
게임판 덮기

문제 답안 제출 통계

문제 정보

문제 ID	시간 제한	메모리 제한	제출 횟수	정답 횟수 (비율)
BOARDCOVER	2000ms	65536kb	5898	2703 (45%)
출제자	출처	분류		
JongMan	알고리즘 문제 해결 전략	보기		

문제



H*W 크기의 게임판이 있습니다. 게임판은 검은 칸과 흰 칸으로 구성된 격자 모양을 하고 있는데 이 중 모든 흰 칸을 3칸짜리 L자 모양의 블록으로 덮고 싶습니다. 이 때 블록들은 자유롭게 회전해서 놓을 수 있지만, 서로 겹치거나, 검은 칸을 덮거나, 게임판 밖으로 나가서는 안 됩니다. 위 그림은 한 게임판과 이를 덮는 방법을 보여줍니다.

게임판이 주어질 때 이를 덮는 방법의 수를 계산하는 프로그램을 작성하세요.

입력

력의 첫 줄에는 테스트 케이스의 수 C (C ≤ 30) 가 주어집니다. 각 테스트 케이스의 첫 줄에는 2개의 정수 H, W (1 ≤ H, W ≤ 20) 가 주어집니다. 다음 H 줄에 각 W 글자로 게임판의 모양이 주어집니다. # 은 검은 칸, . 는 흰 칸을 나타냅니다. 입력에 주어지는 게임판에 있는 흰 칸의 수는 50 을 넘지 않습니다.

출력

한 줄에 하나씩 흰 칸을 모두 덮는 방법의 수를 출력합니다.

예제 입력

```
3
3 7
#....#
#....#
##...##
3 7
#....#
#....#
##...###
8 10
#####
#.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#####
```

예제 출력

```
0
2
1514
```

노트

19개의 댓글이 있습니다.

