

問題 3 – 節奏遊戲 (3_maniagame)

(10 分)

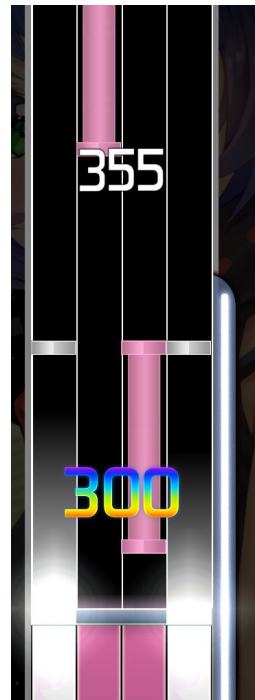
問題敘述

你有玩過音樂節奏遊戲嗎，Mania 是一種傳統的音樂遊戲類型，畫面中有 C 條軌道，隨著音樂的進行，軌道上會掉落一些物體，玩家需要在物體恰好到達螢幕的指定位置時按下按鍵，以便擊中得分。

物體基本上分成兩種，第一種是單純的格子，如右方圖片中，最左邊與最右邊中間的白色格子，當它到達螢幕下方的打擊區時，就要按下鍵盤按鍵，然後放開；第二種長條，如右圖中間兩個軌道的物體，可以當作是比較長的格子，一樣要在到達螢幕下方打擊區時立刻按下按鍵，唯一不同的是要在長條完全的離開打擊區時，才放開按鍵。

通常一首節奏遊戲的難度，與按下按鍵的次數有關，如果給你一個 Mania 的遊戲畫面，你能算出玩家應該要按下幾次按鍵嗎？

一張譜面會是一個高度為 R ，共有 C 個軌道的矩形區域，如果軌道上有一個物件，以 X 表示，代表該位置有一個格子需要玩家按壓，而如果一个軌道上有相鄰的 X ，這些 X 構成一個長條。玩家也共只需要按壓一次按鍵。



輸入格式

$R\ C$
 Row1
 Row2
 ...
 RowR

第一行有兩個正整數 R, C ，以空白間隔，代表譜面的高度與軌道數量。接下來有 R 行，每行欄寬有 C 個字元 (由空白 ' ' 與大寫字母 X 構成的字串)。

輸出格式

輸出一個整數，表示手指需要按下去的次數，並以換行字元結尾。

資料範圍

- $3 \leq R \leq 1000$
- $1 \leq C \leq 8$

資料範例

輸入範例 1

4 1
X

X
X

輸出範例 1

2

輸入範例 2

6 4
XX
X X
X X
XX
X X
X X

輸出範例 2

7

輸入範例 3

6 4
XX
X X
XX
X X
XX
X X

輸出範例 3

12

範例說明

範例 1，譜面高度有 4 行，每行欄寬 1 個字元，其中譜面第一行 X 敲擊 1 次，譜面第三、第四行在同一欄位上皆為 X，代表這些 X 構成 1 個長條，玩家只需要按壓 1 次按鍵。故答案為 2 次。

範例 2，譜面高度有 6 行，每行欄寬 4 個字元。每行的第 1 個欄位皆為 X，代表這些 X 構成 1 個長條，玩家只需要按壓 1 次按鍵。其餘各欄位出現的 6 個 X 並未構成長條，各敲擊一次。故答案為 7 次。