

Задача А. Рыцарь

Имя входного файла: `knight.in`
Имя выходного файла: `knight.out`
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Говорят, что один в поле не воин. Однако, Евпатий Коловрат усомнился в справедливости этого утверждения и отправился в чисто поле 10×10 сесть черных басурман на своем верном белом осле, используя свою пращу. Евпатий хочет выбрать лежащую в поле клетку (x, y) , не занятую врагом, встать там и, не сходя с места, посесть как можно больше басурман. Его способности обращения с пращой таковы, что он может посесть врага, если тот стоит в клетке, в которую можно добраться ровно одним ходом шахматного коня из клетки (x, y) . Какое наибольшее количество басурман сможет посесть Евпатий?

Формат входного файла

Входной файл содержит описание поля: 10 строк по 10 символов в каждой. Пустые клетки обозначены символом «.», занятые врагами — символом «h». Гарантируется, что в поле есть хотя бы одна пустая клетка.

Формат выходного файла

Выведите в выходной файл единственное число — максимальное количество басурман, которых может посесть Евпатий.

Примеры

<code>knight.in</code>	<code>knight.out</code>
<pre>. h . h h h h h h h h h h . h .</pre>	4
<pre>h . h . h</pre>	7

Note

Клетка (x, y) находится на пересечении x -й строки и y -го столбца.

Шахматный конь может пойти на любую незанятую клетку поля, если она располагается на другом конце русской буквы «Г» (то есть вначале конь перемещается на два поля по горизонтали или по вертикали, а затем на одну клетку перпендикулярно первоначальному направлению).