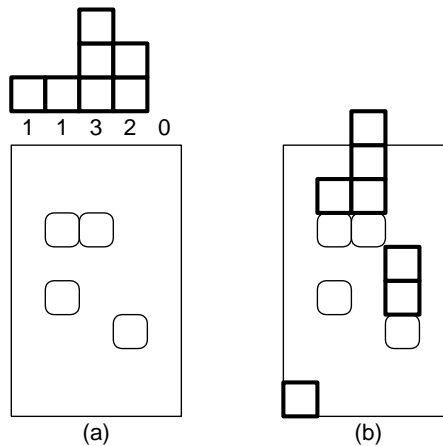




## ก่อนอิฐ

ในตารางเกมขนาด  $N$  แถว  $M$  คอลัมน์ โดยในตารางมีสิ่งกีดขวางวางเอาไว้ ด้านบนมีก้อนอิฐหลายๆ ก้อนที่กำลังจะหล่นลงมา ตัวอย่างของเกมแสดงดังรูปที่ 1 เป็นตารางขนาด  $(N=8) \times (M=5)$  ซึ่งสถานะเริ่มต้นของตารางเกมแสดงในรูป 1 (a) และเมื่อเกมได้ประมวลผลแล้ว ซึ่งก็คืออิฐตกจากด้านบนลงสู่ด้านล่าง จะเห็นว่าอิฐจะมีการตกค้างที่สิ่งกีดขวาง และผลลัพธ์หลังจากประมวลผลเสร็จสิ้นดังแสดงในรูปที่ 1 (b)



รูปที่ 1 a. แสดงตารางเกมเริ่มต้น b. แสดงผลลัพธ์หลังจากที่อิฐด้านบนหล่นมาหมดแล้ว

จงเขียนโปรแกรมเพื่อรับตารางเกมเริ่มต้นและจำนวนอิฐที่จะตกลงมาในแต่ละคอลัมน์ ให้ประมวลผลก้อนอิฐทุกก้อน โดยมีเงื่อนไขดังนี้ (1) ถ้าก้อนอิฐตกลงมาแล้วพบสิ่งกีดขวางที่อยู่ในตารางเกม ก็จะค้างอยู่ ณ ตำแหน่งที่พบสิ่งกีดขวาง (2) ถ้าก้อนอิฐไม่พบสิ่งกีดขวางจะตกลงมาอยู่แถวล่างสุด เมื่อประมวลผลครบทุกก้อนอิฐให้แสดงผลสถานะของตารางเกม

## ข้อมูลนำเข้า

รับข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก จะระบุจำนวนเต็มสองจำนวน  $N$  และ  $M$  โดยที่  $1 \leq N \leq 20$  และ  $1 \leq M \leq 20$

$N$  บรรทัดถัดไป จะเป็นการระบุตารางเกม โดยในบรรทัดที่  $1 + I$  จะเป็นข้อมูลของตารางเกมแถวที่  $I$  ซึ่งจะระบุเป็นสายอักขระความยาว  $M$  ตัวอักขระ ที่มีรูปแบบดังนี้ (1) เครื่องหมายจุด '.' แทนช่องที่ว่างในตารางเกม และ (2) ตัวอักษร 'o' (ตัวพิมพ์ใหญ่โอ) แทนช่องที่มีสิ่งกีดขวางอยู่

บรรทัดสุดท้าย ประกอบด้วยตัวเลข  $M$  ตัวคือ  $a_1, a_2, a_3, \dots, a_M$  แต่ละตัวคั่นด้วยช่องว่างหนึ่งช่อง ตัวเลข  $a_j$  คือจำนวนก้อนอิฐที่จะตกลงมาในคอลัมน์ที่  $j$  โดยที่  $0 \leq a_j \leq 20$



## ข้อมูลส่งออก

ให้เขียนผลลัพธ์ออกทางเพิ่ม โดยให้ระบุตารางเกมผลลัพธ์ในรูปแบบเดียวกับในเพิ่มข้อมูลนำเข้า ให้ใช้เครื่องหมาย '#' แทนก้อนอิฐอยู่ในตาราง

## ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
8 5 ..... ..... .OO.. ..... .O... ...O. ..... ..... 1 1 3 2 0	..#.. .##.. .OO.. ...#. .O.#. ...O. ..... #.....

## ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
ชื่อเพิ่มข้อมูลนำเข้า	brick.in
ชื่อเพิ่มข้อมูลส่งออก	brick.out
ระยะเวลาสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	2 วินาที
หน่วยความจำสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	64 กิโลไบต์
จำนวนชุดทดสอบ	10
คะแนนสำหรับชุดทดสอบแต่ละชุด	10
คะแนนสูงสุดของโจทย์	100
เงื่อนไขการการรับโปรแกรม	โปรแกรมจะต้องประมวลผลข้อมูลตามตัวอย่างที่ให้มาได้
การระบุภาษา	จะต้องระบุภาษาที่ใช้เขียนในส่วนหัวของโปรแกรมตามที่โจทย์กำหนด

## ข้อมูลคำสั่งเพิ่มเติม

ส่วนหัวของโปรแกรมเพื่อระบุชื่อโจทย์

ภาษา C	ภาษา C++
/*	/*



TASK: BRICK LANG: C AUTHOR: YourName YourLastName CENTER: YourCenter */	TASK: BRICK LANG: C++ AUTHOR: YourName YourLastName CENTER: YourCenter */
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------