

# 제 3 회 대학생 프로그래밍 경시대회



## 문제 D 지뢰찾기 입력파일: D.in

지뢰찾기 게임은  $2 \times N$  배열에 숨겨져 있는 지뢰를 찾는 게임이다. 지뢰 주위에 쓰여 있는 숫자들로 지뢰를 찾을 수 있는데, 한 블록에 쓰여진 숫자는 그 블록 주위에 지뢰가 몇 개 있는지를 나타낸다. 지뢰가 확실히 있는 위치를 \*, 숨겨진 블록을 #으로 표시한다. 첫째 줄에는 숫자만 나타나고 둘째 줄에는 \*와 #만 나타나는데, 지뢰는 둘째 줄에만 있다.

12110  
##\*##

위의 그림  $2 \times 5$  배열에는 지뢰가 2 개가 있다는 것을 알 수 있다. 숨겨진 블록 중 첫 번째 블록에 지뢰가 숨겨져 있고, 나머지 하나는 두 번째 줄의 가운데에 있다.

$2 \times N$  배열이 주어지면 주어진 배열에 있는 모든 지뢰의 개수(\*까지 포함)를 찾는 프로그램을 작성하시오.

### 입력

입력은 표준입력(standard input)을 통해 받아들인다. 입력의 첫 줄에는 테스트 케이스의 개수  $T$  ( $1 \leq T \leq 10$ )가 주어진다. 각 테스트 케이스는 첫 줄에 배열의 크기  $N$  ( $1 \leq N \leq 100$ )이 주어지고, 그 다음 두 줄에 걸쳐서 배열이 주어진다. 첫 줄에는 항상 숫자만이 나타나며 이 숫자들 사이에 공백은 없으며, 둘째 줄에 주어지는 입력들 사이에도 공백은 없다. 그리고 이 숫자들은 올바른 값만이 입력으로 들어온다(지뢰의 위치에 대해 불가능한 값은 입력으로 주지 않는다).

### 출력

출력은 표준출력(standard output)을 통하여 출력한다. 각 테스트 케이스에 대해서 주어진 배열에 있는 모든 지뢰의 수를 한 줄에 하나씩 출력한다. 지뢰의 수가 여럿이 될 수 있으면 가능한 지뢰의 수 중 최대값을 출력한다.

#### Sample Input

#### Output for the Sample Input

2	3
5	4
11122	
#####*	
5	
23321	
#####	

