

## Problema D: XanDi, el terror de las manchas



### ProgramaMe Regional Online 2016 - IES Serra Perenxisa (Torrent)

XanDi es el nuevo producto quitamanchas creado por los concursantes de ProgramaMe. Todo friki informático sabe que es inevitable mancharse mientras se come y se programa a la vez. Y al hacer un concurso de programación debe hacerse todo a la vez, ya que el tiempo es muy ajustado.

Para ayudar a XanDi, debemos primero saber cuántas manchas hay. Veremos una matriz de  $M \times N$  donde el carácter '-' indicará que un punto no está manchado, y '#' indicará que sí lo está.

Cuando varios puntos manchados están en contacto (ya sea en horizontal, vertical o diagonal), forman una única mancha. Si esa mancha toca otros puntos manchados, esos también forman parte de la misma mancha.

Debemos realizar un programa que cuente el número de manchas existentes.

#### Entrada

En primer lugar, un número  $M \times N$  indicando el tamaño de la tela.

- $1 \leq M \leq 50$
- $1 \leq N \leq 50$

Las  $N$  siguientes líneas contendrán cada una  $M$  caracteres que podrán ser '-' o '#'

#### Salida

El programa deberá imprimir cuántas manchas diferentes existen.

#### Ejemplo de entrada

```
1 1
-
```

#### Ejemplo de salida

```
0
```

### Ejemplo de entrada

5 4

- - - - -

# - # - -

- - - # -

- - - # -

### Ejemplo de salida

2

### Ejemplo de entrada

5 4

## - ##

## - ##

- - - - -

#####

### Ejemplo de salida

3