

---

## Control C502B

P57047\_ca

---

Feu un programa que simuli el recorregut d'un robot recol·lector de monedes dins d'un camp de bombes. El robot es mou cap al nord, sud, est o oest en funció de les ordres rebudes. Si el robot passa per una casella amb monedes, les recull. (Si torna a passar per la mateixa casella, ja no hi recull cap moneda.) Quan les ordres per a un robot s'acaben, o quan un robot trepitja una bomba, la simulació per a aquell camp de bombes s'acaba.

### Entrada

L'entrada conté una seqüència de casos. Cada cas comença amb  $f$  i  $c$ , dos naturals que indiquen el nombre de files i el nombre de columnes del camp. Supposeu  $f \geq 3$  i  $c \geq 3$ . Segueixen  $f$  files amb  $c$  caràcters cadascuna. Una 'B' indica una bomba. Un punt indica una casella buida. Un dígit indica un nombre de monedes. La primera fila, l'última fila, la primera columna, i l'última columna només contenen bombes. Segueix la posició inicial del robot (fila i columna, ambdues començant a comptar en 0). La posició inicial sempre té un punt. Segueix una paraula no buida amb les ordres per al robot: 'N' per anar al nord, 'S' per anar al sud, 'E' per anar a l'est, i 'O' per anar a l'oest.

### Sortida

Per a cada cas de l'entrada, cal escriure el número de monedes recollides pel robot abans d'explotar o d'exhaurir les seves ordres.

#### Exemple d'entrada

```
5 6
BBBBBB
B.B21B
B37B5B
B9138B
BBBBBB
1 1
SESEENNO
```

```
4 7
BBBBBBB
B1.305B
B.....B
BBBBBBB
2 4
NOEOONSO
```

```
3 3
BBB
B.B
BBB
1 1
N
```

#### Exemple de sortida

```
30
3
0
```

## **Informació del problema**

Autor : Professorat de P1

Generació : 2024-05-02 19:50:27

© *Jutge.org*, 2006–2024.

<https://jutge.org>