

НАЦИОНАЛНА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАТИКА

Общински кръг, 8 януари 2016 г.

Група С, 8 клас

ЗАДАЧА С3. ТЕТРИС

Автор: Павел Петров

Гошко е много добър на популярната игра тетрис и именно тя го увлече в информатиката. Сега, след като вече е навлязъл достатъчно навътре в програмирането, решил да напише първата си игра. Тя наподобява тетрис и описанието е следното:

- Всички фигури са само квадратчета.
- Редовете падат надолу последователно, докато полето на играта стане празно.
- Не се появяват нови квадратчета.
- Точки се дават само на ред, изцяло запълнен с квадратчета.
- Точките се сумират, като за K поредни изцяло запълнени реда, се прибавят към общата сума $K \cdot (K+1)/2$ точки.

Вие разполагате с разположението на квадратчетата в полето на играта. Напишете програма **tetris**, която намира броя на всички точки, които може да се изкарат.

Вход

На първия ред са числата N – брой на редовете и M – брой на стълбовете в полето на играта.

Следват N реда с по M символа. Квадратчето и празното място са съответно символите * (звезда) и . (точка). Между символите няма разделител.

Изход

На един ред от стандартния изход изведете исканата в условието на задачата сума.

Ограничения: $1 \leq N, M \leq 100$

Пример

Вход

```
5 4
**.*
****
....
****
****
```

Изход

4