

G - 找出合法棋步

時間限制: 1000 ms

題目描述

黑白棋是一種簡單的棋類遊戲，棋盤大小為 8 乘以 8 共 64 格，一開始由黑白雙方在棋盤中央交叉間隔如圖 1，之後雙方的每個合法棋步都必須能夠在橫、直或斜向「夾住」對方至少 1 顆棋子，然後將所有對方被夾住的棋子換成我方的棋子。以圖 2 為例，此時輪到黑方，如果黑棋下在 A 位，就可以把被夾住的白子全部換成黑子，如圖 3 所示。在圖 2 除了 A 位之外，所有的合法棋步標示如圖 4。現在要你設計一個程式，幫忙找出在某個局面下，黑棋所有的合法棋步個數。

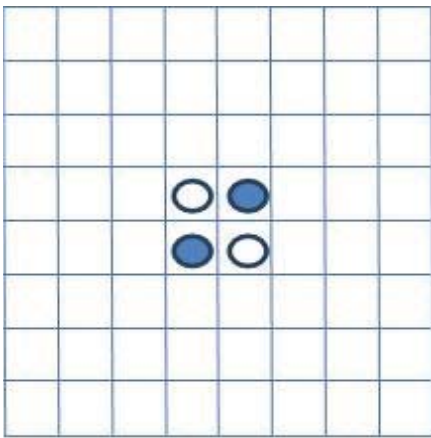


圖 1

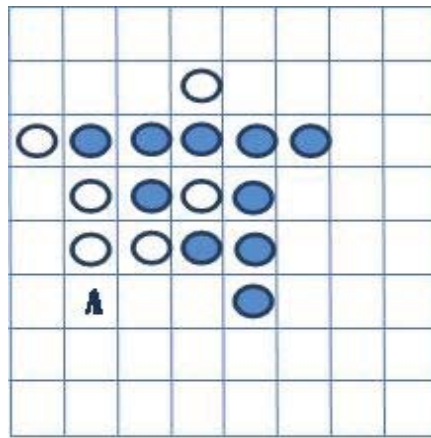


圖 2

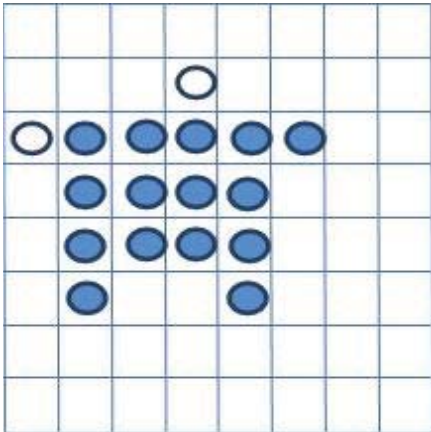


圖 3

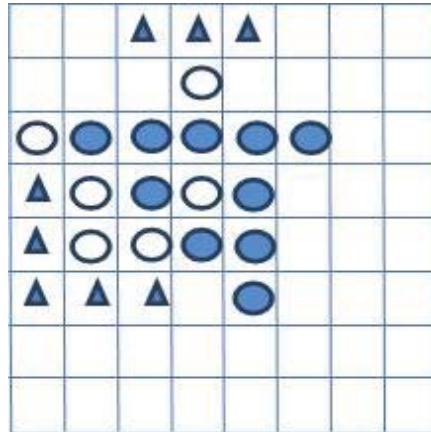


圖 4

輸入資料格式

輸入為 8*8 的二維陣列代表棋盤，即輸入 8 列，每列 8 個數字，數字間以一個空白字元隔開。以 0 表示空點、1 表示黑子、2 表示白子。

輸出資料格式

輸出合法棋步的總數，如果沒有合法棋步則輸出 0 ，最後加上換行字元。

範例輸入

```
0 0 0 0 0 0 0 1
0 0 2 0 0 0 0 2
0 0 2 2 1 2 2 2
0 0 0 1 2 2 0 1
0 0 0 1 2 1 0 2
0 0 0 0 1 2 1 0
0 0 0 0 0 0 0 2
0 0 0 0 0 0 0 0
```

範例輸出

11