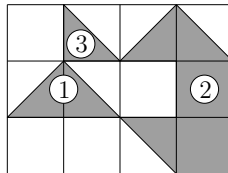


A. Miasta

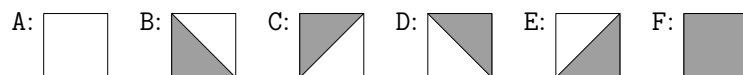
Dostępna pamięć: 24 MB

Na prostokątnej mapie, podzielonej na szachownicę $n \times m$, namalowane zostały miasta. W efekcie każde pole szachownicy stało się puste (brak miasta) lub (częściowo) zamalowane, co oznacza miasto lub jego część. Jeśli dwa niepuste pola szachownicy mają wspólną zamalowaną krawędź, to należą do tego samego miasta. Twoim zadaniem jest policzenie liczby miast na mapie. Przykładowa mapa zawierająca trzy miasta została przedstawiona poniżej.



Specyfikacja danych wejściowych

Pierwszy wiersz wejścia zawiera dwie liczby naturalne n i m , oddzielone pojedynczą spacją będące wymiarami szachownicy i spełniającymi $1 \leq n, m \leq 2000$. Następne n wierszy zawiera opis kolejnych wierszy szachownicy. Każdy wiersz składa się z m znaków ze zbioru $\{A, B, C, D, E, F\}$ kodujących elementy szachownicy w następujący sposób:



Uwaga: dane wejściowe są dość duże; w C/C++ warto wczytywać całe wiersze funkcją `fgets()`.

Specyfikacja danych wyjściowych

W pierwszym i jedynym wierszu wyjścia Twój program powinien wypisać jedną liczbę naturalną będącą liczbą miast na mapie.

Przykład A

Wejście:

```
1 1
B
```

Wyjście:

```
1
```

Przykład B

Wejście:

3 4
ABEB
EBAF
AADF

Wyjście:

3

Przykład C

Wejście:

5 5
EFFFFB
FAAAF
FAFAF
FAAAF
DFFFC

Wyjście:

2