

Ogranicenja su: (0.5s, 32M heap, 8M stack)

Na kvadratnoj ploči  $R \times S$  nalazi se nekoliko figurica. Figurice su označene (ne nužno različitim) velikim slovima engleske abecede, dok su prazna mjesta označena točkom ('.').

Počinja puhati vjetar koji će sve figurice pomaknuti za  $K$  mjesta udesno. Figurice pri pomicanju na ploči ostavljaju trag u obliku '-'. Ako figurica prijeđe preko ruba ploče, ona padne i razbije se.

Napišite program koji, za dani izgled ploče predstavljen matricom koja se sastoji od gore navedenih znakova, te prirodni broj  $K$ , ispisuje matricu čiji sadržaj odgovara stanju nakon pomicanja figurica.

### Ulazni podaci

U prvom retku nalaze se prirodni brojevi  $R$ ,  $S$  i  $K$  ( $R \leq 200$ ,  $S \leq 10\,000$ ,  $K < S$ ), odvojeni razmakom.

U svakom od sljedećih  $R$  redaka nalazi se  $S$  znakova: velika slova engleske abecede ili točke (bez razmaka). Tih  $R \times S$  znakova predstavlja opisanu matricu.

### Izlazni podaci

Ispišite novu matricu, u istom formatu kao što je dana u unosu.

### Test primjeri

```
ulaz
1 9 4
..A.....

izlaz
..----A..
```

```
ulaz
4 4 2
...A
AB..
C.DF
.B..

izlaz
...-
--AB
--C-
.--B
```