

Kwadratowy skarb (kwadratowy-skarb)

Limit pamięci: 32 MB

Limit czasu: 0.50 s

Na mapie o wymiarach 10×10 umieszczone są informacje na temat skarbu. Skarb jest w kształcie kwadratu. W każdym kwadracie jednostkowym mapy jest znak # (hasz), jeżeli jest to część skarbu lub znak . (kropka) w przeciwnym przypadku.

Napisz program, który: wczyta opis mapy, wyznaczy długość boku skarbu i wypisze wynik na standardowe wyjście.

Wejście

Wejście składa się z dziesięciu wierszy po dziesięć znaków każdy. Każdy znak to # lub . i określa czy w danym miejscu znajduje się skarb.

Gwarantowane jest, że jest dokładnie jeden skarb i jest on w kształcie kwadratu o bokach prostopadłych do krawędzi mapy. Skarb może, ale nie musi znajdować się na skraju mapy.

Wyjście

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia powinna się znaleźć jedna liczba naturalna – długość boku skarbu (liczona w kwadratach jednostkowych mapy).

Przykład

Wejście

```
.....  
.....  
...####..  
...####..  
...####..  
...####..  
.....  
.....  
.....  
.....
```

Wyjście

```
4
```