



Jasiu lubi grać w klasy wraz z kolegami. Razem postanowili trochę udoskonalić zasady tej gry. Na początku, na chodniku rysowanych jest  $N$  kwadratowych pól, ułożonych jedno obok drugiego. Pola są ponumerowane od 1 wwyż, zaczynając od lewej strony. Na niektórych polach znajdują się pojedyncze kamyki. Każdy gracz wybiera pole, z którego startuje, oraz pewną liczbę całkowitą  $K$ , **większą niż 1**. Następnie, zaczynając od wybranego pola, skacze o  $K$  pól tak długo, aż przeskoczy poza pole numer  $N$ . Wynik gracza jest równy liczbie pól z kamykami, na których znalazł się podczas skakania. Przyszła właśnie kolej na Jasia i chłopak bardzo chce zdobyć jak najwięcej punktów. Znając położenie kamyków, oblicz jaki maksymalny wynik może on uzyskać.

## Wejście

W pierwszym wierszu standardowego wejścia znajduje się liczba całkowita  $N$  ( $1 \leq N \leq 10^6$ ), oznaczająca liczbę pól. W drugim wierszu znajduje się napis o długości  $N$  złożony ze znaków `.` i/lub `#`. Jeżeli  $i$ -ty znak w wierszu jest równy `#`, to na polu nr  $i$  znajduje się kamyk, w przeciwnym wypadku to pole jest puste.

## Wyjście

W pierwszym i jedynym wierszu standardowego wyjścia powinna znaleźć się jedna liczba całkowita oznaczająca maksymalny wynik, jaki może uzyskać Jasiu.

## Przykłady

<p><b>Wejście:</b> 8 #..#...#</p> <p><b>Wyjście:</b> 2</p>	<p><b>Wejście:</b> 6 ####..</p> <p><b>Wyjście:</b> 2</p>	<p><b>Wejście:</b> 9 #.#...#..#</p> <p><b>Wyjście:</b> 3</p>
--	--	--