

Gra planszowa

Bajtazar kupił dla swojego młodszego brata Bitka jako prezent urodzinowy najnowszą gre planszową. Wierzy, że Bitek się bardzo ucieszy z prezentu i od razu będzie chciał z nim zagrać. Jednak Bajtazar wie, że jego brat jest mistrzem gier planszowych, chciałby się więc dobrze przygotować do pierwszej gry.

Gra składa się z planszy, zawierającej n pól. Każde pole jest *dobre*, albo *złe*. Gra jest dość prymitywna, obaj gracze startują na pozycji nr 1, na przemian rzucają kostką, gdzie mogą wylosować liczbę od 1 do 6, i przemieszczają swój pionek o tyle pozycji, ile wylosowali, jeżeli w wyniku tego ruchu pionek gracza stanie na polu *złym* to ten gracz przegrywa.

Bajtazar chciałby dla ustalonej planszy dowiedzieć, na ile możliwości może przejść z pierwszego pola na ostatnie i oczywiście po drodze nie przegrać - wierzy, że to pomoże mu wygrać z Bitkiem.

Wejście

W pierwszym wierszu znajduje się jedna liczba całkowita n ($1 \leq n \leq 10^5$) oznaczająca jeden wymiar planszy. W drugim wierszu znajduje się napis złożony z n znaków `o` lub `x`. Jeżeli i -ty znak słowa to `o`, to pole i -te jest dobre, w przeciwnym wypadku jest *złe*. Możesz założyć, że pierwsze i ostatnie pole jest dobre (inaczej nie byłaby możliwa gra).

Wyjście

Twój program powinien zwrócić jedną liczbę całkowitą - liczbę możliwości dojścia z pierwszego pola na ostatnie, nie przechodząc przez pola *złe* i przesuając się w każdym ruchu o 1, 2, 3, 4, 5 lub 6 pól. Ponieważ odpowiedź może być bardzo duża, wynik podaj jako resztę z dzielenia przez $10^9 + 7$.

Przykład

Dla danych wejściowych:

```
5
oxoxo
```

poprawną odpowiedzią jest:

```
2
```

Wyjaśnienie przykładu

Istnieją dwie możliwości:

1. Losując dwa razy ruch o 2, przesuujemy się z pola 1 na pole 3, a następnie na pole 5.
2. Losując od razu ruch o 4, przesuujemy się z pola 1 na pole 5.