



Задача С. ХУДОЖНИК

Пешо е разочарован художник, който работи през деня в сервиз за ремонт на електроуреди. Вдъхновен от лентите с цветни резистори, той иска да нарисова дълго тясно платно от цветни ивици. Обаче Пешо е мързелив и иска да намали броя на използванията на четката, които трябва да направи за боядисването на платното. Едно използване на четката може да боядиса наведнъж една или няколко съседни ивици в един цвят.

Помогнете на Пешо като напишете програма, която при зададен модел на платното от цветни ивици определя минималния брой използвания на четката. С едно използване на четката Пешо може да оцвети участък от платното без да отделя четката от него.

В модела цветовете се съкращават с главни латински букви, а целият модел е последователност от цветове.

Пример: *червено-зелено-синьо-зелено-червено* **RGBGR** (*red-green-blue-green-red*). Ще са му нужни три използвания на четката за да нарисова това платно. Първото използване ще оцвети цялото платно в червено (*RRRRR*). Второто използване ще остави ивици червено от двете страни и ще оцвети вътрешната част с зелено (*RGGR*). Третото използване ще оцвети синята ивица в центъра (*RGBGR*).

Вход

От първия ред на стандартния вход се въвежда броя на тестовете T . Следват T теста, всеки от които съдържа по един ред с не повече от 50 символи ('A' – 'Z'), представлящи модел на цветовете.

Изход

За всеки тестов пример програмата трябва да изведе отделен ред на стандартния изход по едно число – минималния брой използвания на четката.

Пример

Вход	Изход
2	3
RGBGR	4
ABACADA	