

Djumanto Main Yugioh



Setelah berhasil menyelamatkan putri, Djumanto bosan dan ingin bermain kartu Yugioh. Ketika bermain, ia ingin menyusun kartunya agar sesuai dengan kemauannya. Terkadang ia juga memerkan kartu ke musunya agar musuhnya ketakutan.

Diberikan input bilangan bulat **t**, yang merupakan jumlah kartu pada sebuah tumpukan kartu. Kartu yang pertama dimasukan akan menjadi tumpukan teratas, kemudian diikuti oleh kartu selanjutnya. Setiap kartu yang ada memiliki nama berupa **s** dan bilangan bulat **a** yang menunjukkan poin serang. Dari tumpukan kartu tersebut memungkinkan untuk menukar kartu pada **2 posisi yang berbeda**.

Input Format:

Baris pertama berupa bilangan bulat **t** menunjukkan jumlah kartu.

Untuk masing-masing **t** dibutuhkan input berupa 2 baris data yaitu string **s** dan bilangan bulat **a**.

Kemudian baris-baris selanjutnya terdiri dari perintah perintah berikut

s -> perintah untuk melakukan swap. Baris selanjutnya berisi integer **x** dan **y** yang menunjukkan posisi kartu yang ingin di swap.

p -> perintah untuk mencetak semua tumpukan kartu dari atas ke bawah.

x -> perintah untuk mengakhiri program.

Constraints:

$$1 \leq t \leq 1000$$

perintah = {s,p,x}

$$1 \leq x, y < 1000$$

Nilai attribut pada kartu:

panjang string nama < 1000

nilai poin serang ≤ 100000

Output Format:

format keluaran untuk setiap kartu pada perintah p adalah 'nama poinserang'

jika x atau y melebihi index yang ada maka keluarkan "Index diluar batas\n"

jika x dan y sama maka keluarkan "Index tidak boleh sama\n"

Contoh Input:

2

Blue Eyes

3000

Red Eyes

2400

p

s

0 1

p

s

1 0

p

x

Contoh Output:

Blue Eyes 3000

Red Eyes 2400

Red Eyes 2400

Blue Eyes 3000

Blue Eyes 3000

Red Eyes 2400

Contoh Input 2:

3

DEATH 13

3000

THE WORLD

4000

STAR PLATINUM

7222

s

0 1

p

s

1 2

p

s

1 1

s

2 2

x

Contoh Output:

THE WORLD 4000

DEATH 13 3000

STAR PLATINUM 7222

THE WORLD 4000

STAR PLATINUM 7222

DEATH 13 3000

Index tidak boleh sama

Index tidak boleh sama