

## A. 蛇行矩陣

內容:

請將在  $R \times C$  矩陣填入  $1, 2, 3, \dots, R \times C$ ，填入請使用蛇行，

例如:  $R=3, C=3, n = 3 \times 3 = 9$

1 2 6

3 5 7

4 8 9

如果還是不清楚請看測資。

輸入說明:

輸入數字  $R$  和數字  $C$  ( $0 < R < 60, 0 < C < 60$ )。

為多筆測資。

輸出說明:

使用 `printf("%5d")` 輸出蛇行矩陣，每筆測資間需要有空行隔開。

Sample input				
3	4			
5	3			
3	3			
Sample output				
1	2	6	7	
3	5	8	11	
4	9	10	12	
1	2	6		
3	5	7		
4	8	12		
9	11	13		
10	14	15		
1	2	6		
3	5	7		
4	8	9		

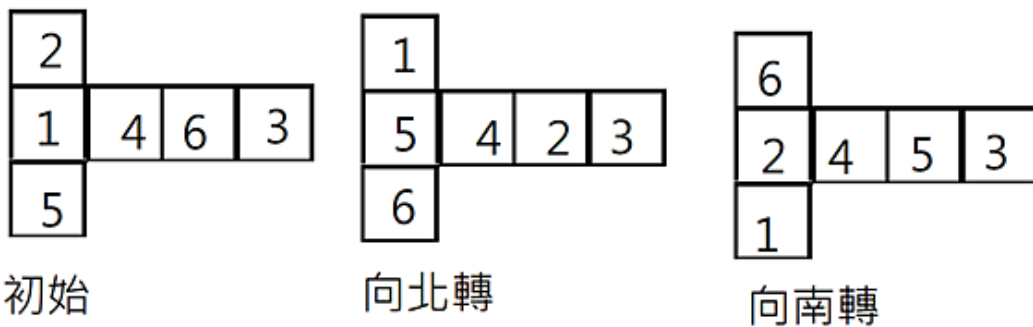
## B. 骰色子

內容:

請撰寫程式來模擬骰子滾動，程式中需要東"east"，南"south"，西"west"，北"north"指令。指令"north"是將骰子向下滾動到北，即頂面變為新的北，北變為新的底，依此類推。

在開始時，骰子在桌子的中央並調整其方向，以便分別在頂面、北面、西面上看到數字 1、2、3。對於其他三個面，我們沒有明確指定任何內容，但會告訴你一條絕對規則：任何一對相對的面的數字總和始終為 7。

請輸出最後在頂部的數字。



輸入說明:

輸入第一行包含一個正整數  $n$  ( $n \leq 1024$ )，代表指令序列的數量。

如果  $n = 0$  代表輸入結束。

每個指令只包含東"east"、"south"、"west"、"north"。

輸出說明:

對於每個指令序列，在遊戲結束時輸出頂面上的數字。

Sample input
1 north 3 north east south 0
Sample output
5 1