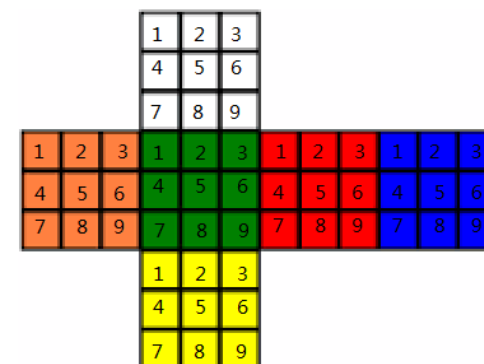
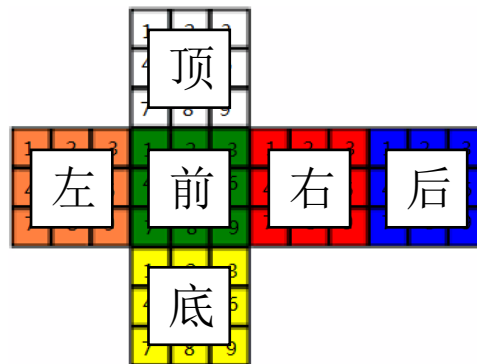


# 大作业输入输出要求

# 输入要求



- 输入**一共6行**，代表当前魔方6个面的状态。
- 其中，6行依次表示“前面，后面，左面，右面，顶面和底面”等各面的色块状态，其中，“前面”为用户正对的那一面。
- **每行为9个字符**，第*i*个字符表示该面编号*i*位置色块的颜色（如图所示）。每个字符为**R（红色）**，**B（蓝色）**，**Y（黄色）**，**G（绿色）**，**O（橙色）**，**W（白色）**之一。

# 输出要求

- 输出仅有一行，为操作的序列，用空格隔开。
- 操作包含且仅包含PDF中介绍的六种操作（严格说为十二种）
  - 即： R,Ri,D,Di,L,Li,B,Bi,F,Fi,U,Ui

# 样例

- 输入样例

GGYGGYGGY

WBBWBBWBB

OOOOOOOOO

RRRRRRRRR

WWGWWGWWG

YYBYYBYYB

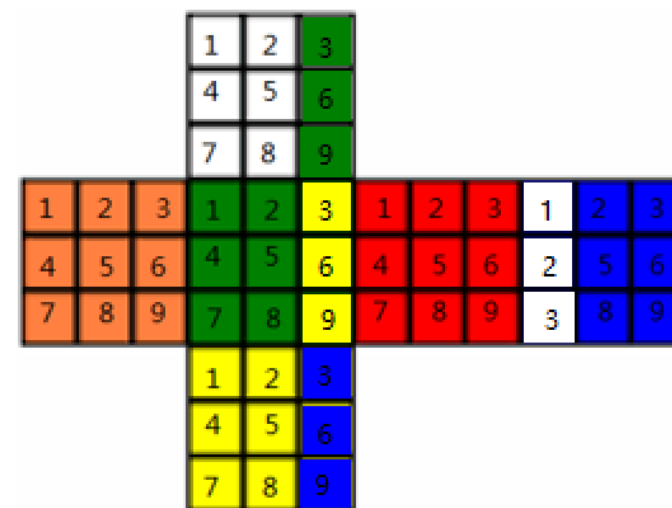
- 输出样例1

Ri

- 输出样例2

R R R

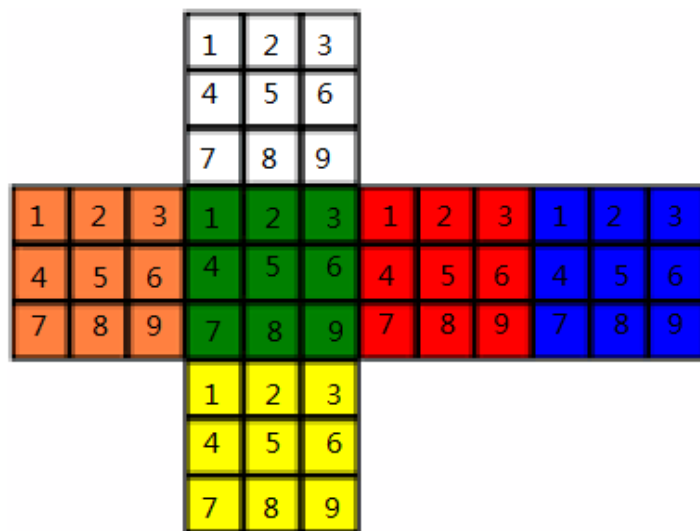
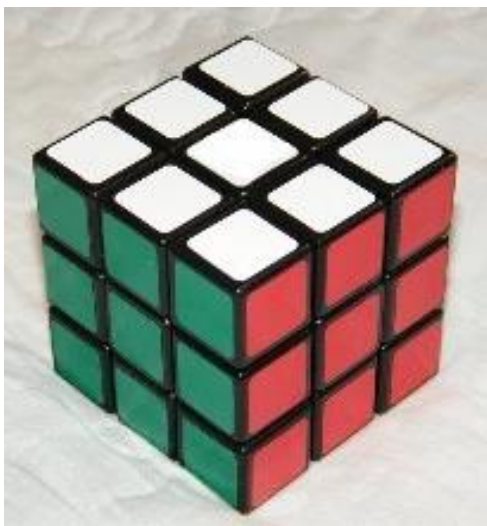
P.S. 输出任意可行解即可。



P.S. 魔方上的数字代表这个该面该色块的编号，不是印在魔方上面的。

# 提示

- 一个正常的魔方，中心块的颜色是不会变化的。
- 正常魔方的中心块颜色一定是红与橙相对，蓝与绿相对，黄与白相对，如下图所示。
- 虽然魔方的中心块固定，但是用户定义的“前面”不固定。（即看用户是如何拿魔方的）



# More

- 可在Tyche，找到【魔方大作业检验】题，检查程序正确性。
- 注意，当前检验仅为小数据，通过该检验，**并不说明当前程序完全正确**！
- 在大作业提交后，会进行更大数据量的测试。
- P.S. 可以使用一下方法进一步检验程序正确性
  - 人工检验（自己转乱，自己输，按屏幕转回去）
  - 随机生成数据，自动检验