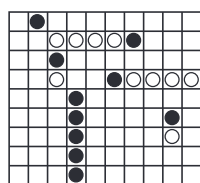


# Gomoku

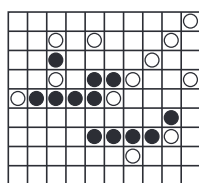
Nome do arquivo: `gomoku.c`, `gomoku.cpp`, `gomoku.pas`, `gomoku.java`, `gomoku.js`, `gomoku.py2` ou `gomoku.py3`

Gomoku é um jogo japonês milenar, jogado em um tabuleiro de 15x15 células e pedras pretas e brancas. Um jogador joga com as pedras brancas, o outro joga com as pedras pretas. O objetivo do jogo, como o nome sugere – go-moku em japonês quer dizer cinco pedras – é colocar cinco pedras da mesma cor consecutivamente ou numa mesma linha, ou numa mesma coluna, ou numa diagonal do tabuleiro.

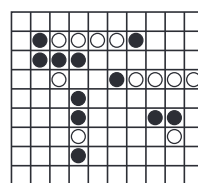
As figuras abaixo ilustram algumas configurações do jogo (apenas uma parte do tabuleiro é mostrada):



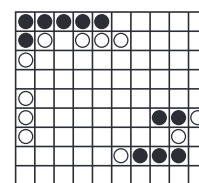
pretas ganham



brancas ganham



ninguém ganha



pretas ganham

## Entrada

A entrada é composta por quinze linhas, cada uma contendo quinze inteiros. Cada inteiro representa o conteúdo de uma célula do tabuleiro. O número 1 indica uma pedra preta, o número 2 indica uma pedra branca e o número 0 indica que não há pedra na célula.

## Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo o inteiro 1 se o jogador com as pedras pretas venceu, o inteiro 2 se o jogador com as pedras brancas venceu, ou o número 0 se ainda não há vencedor na configuração da entrada.

## Restrições

- Cada célula tem o valor 0, 1 ou 2.
- Em todos os testes, há apenas um vencedor, ou não há vencedor.

## Exemplo

Entrada	Saída
<pre> 0 1 2 0 0 2 2 2 1 0 0 0 0 0 0 0 0 1 2 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 2 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2 1 0 </pre>	<pre> 1 </pre>

