



Para poder entender estas planillas vamos a explicar las reglas de esta anotación:

1. Si se realiza el movimiento de una pieza mayor (todo menos peones) se anota con la inicial de la pieza D (Dama), R (Rey), T (Torre), A (Alfil), C (Caballo) y a continuación la casilla de destino. Por ejemplo: Da8, Ra2. (En caso de poder ir más de una pieza a una casilla, se pondría el lugar de la pieza de origen junto al destino, Dea8)
2. Si se realiza un movimiento de un peón, se pone el lugar a donde va el peón, por ejemplo d4.
3. Si se realiza una captura se añaden una x o un * entre la posición del peón o la inicial de la pieza mayor. Por ejemplo: D*a8, e*d4
4. Si se da un jaque, se denota con el símbolo + al final. Por ejemplo: D*a8+, e*d4+.
5. Si se realiza enroque corto, se denota como 0-0 y un enroque largo con 0-0-0 (enroque se refiere al único movimiento donde el rey puede mover dos veces intercambiándose con la torre)
6. Si se corona una pieza (en ajedrez, cuando un peón llega al final del tablero se puede convertir en cualquier pieza mayor). Se marcaría como e8=P siendo la P la letra inicial de la pieza mayor. Por ejemplo e8=D (un peón convertido a dama).
7. Si se da jaque mate se escribe ++ o # al final. Por ejemplo D*a8# o D*a8++.

Algunos ejemplos de anotación muy largos podrían ser d*e8=D++. (Existen dos peones que pueden comer en e8 en este caso, el de d come en e8 y, al llegar al final, se convierte en dama y da jaque mate) Todas las partidas que acaban en victoria son jaque mates, no se permite el abandono.

La entrada consistirá en casos únicos. Primero aparecerá un número N denotando el número de jugadas de la partida. Seguidamente, vendrán N jugadas de la anotación. Todas las partidas comienzan con la posición inicial de las piezas y siguen una anotación correcta (en todas las piezas mayores la letra es mayúscula).

Debido a que en las partidas muchas veces el resultado no es legible, se pide hacer un programa que, analizando toda la planilla (es decir, la anotación de la partida), realice los diferentes movimientos necesarios para determinar el resultado final de la partida y facilitar la tarea al organizador de saber el resultado. Por cada caso de prueba se deberá decir, “1/2-1/2” en caso de empate, “1-0” en caso de victoria de blancas y “0-1” en caso de que negras ganen la partida.

Entrada de ejemplo

```
5  
e4 e5 Dh5 Re7 D*e5#
```

Salida de ejemplo

```
1-0
```

NOTA: El ejemplo de la entrada es conocido como el mate más corto de ajedrez, llamado el mate del loco.

Límites

- $1 \leq N \leq 200$
- Tiempo: 1 segundo