

# Poker

Por XVII Maratona de Programação IME-USP, 2013  Brazil**Timelimit: 1**

Poker é jogado com um baralho tradicional de 52 cartas (13 valores com 4 naipes). Os valores das cartas, em ordem crescente, são: 2, 3,..., 10, *Valete*, *Dama*, *Rei*, *Ás*. Dada uma mesa de poker, com dois jogadores, sua tarefa é determinar quem ganhou.

Cada jogador possui duas cartas próprias e há cinco cartas comuns aos dois jogadores na mesa. Ganha quem conseguir uma mão de cinco cartas mais valiosa, entre as suas duas cartas próprias e as cinco cartas da mesa. Uma carta da mesa pode ser usada pelos dois jogadores ao mesmo tempo e a mão mais valiosa de um ou dos dois jogadores pode ser obtida ignorando as suas duas cartas próprias e usando as cinco comuns.

Para comparar duas mãos de cinco cartas, verifica-se em quais tipos da lista abaixo elas se encaixam. Se uma mão se encaixar em mais de um tipo, escolhe-se o mais valioso. Se as duas mãos se encaixarem num mesmo tipo, se aplica uma regra de desempate específica para este tipo.

A lista de tipos de mãos, ordenados do menos valioso para o mais valioso, e seus respectivos critérios de desempate é:

- *Carta mais alta*: qualquer mão que não se enquadre em nenhum dos demais tipos. No desempate, as cinco cartas são comparadas uma a uma, da mais valiosa para a menos, até uma mão apresentar uma carta com valor maior que o da outra.
- *Um par*: duas cartas de mesmo valor. O desempate é análogo ao da carta mais alta comparando primeiro o valor do par e depois as demais cartas;
- *Dois pares*: dois pares. O desempate é análogo ao da carta mais alta comparando primeiro o valor do par mais valioso, depois o valor do par menos valioso e por fim a carta restante;
- *Trinca*: três cartas de mesmo valor. O desempate é análogo ao do par;
- *Straight*: sequência de cinco cartas de valores consecutivos. Neste caso o *Ás* pode tomar o valor tanto de carta mais baixa (antes do 2) ou de mais alta (depois do *Rei*). O desempate é feito pela carta de maior valor, sendo que excepcionalmente o *Ás* tem o menor valor se aparecer antes do 2;
- *Flush*: cinco cartas do mesmo naipe. O desempate é feito pelo critério da carta mais alta;
- *Full House*: uma trinca e um par. No desempate é comparado primeiro o valor da trinca. Persistindo o empate, é comparado o valor do par;
- *Quadra*: quatro cartas com um mesmo valor. No desempate compara-se o valor da quadra e depois a carta restante;
- *Straight Flush*: *straight* e *flush* simultaneamente. O desempate é feito como no *straight*.

Note que é possível persistir o empate mesmo depois de aplicadas as regras de desempate. Os naipes das cartas só são considerados para definir um *flush*, não sendo considerados em nenhuma regra de desempate.

## Entrada

A entrada é composta por diversas instâncias e termina com final de arquivo (EOF).

Cada instância é composta por três linhas. As duas primeiras linhas contêm a descrição de duas cartas cada uma, separadas por espaço. A primeira linha corresponde às cartas do primeiro jogador enquanto a segunda corresponde às cartas do segundo jogador. A terceira linha contém a descrição das cinco cartas na mesa, também separadas por espaço.

Caracter	Carta
'2' - '9'	2 - 9
'T'	10
'J'	Valete
'Q'	Dama
'K'	Rei
'A'	Ás
'e'	Espadas
'c'	Copas
'o'	Ouros
'p'	Paus

A descrição de uma carta é dada por 2 caracteres, o primeiro indica o valor da carta e o segundo o seu naipe, conforme a tabela acima.

## Saída

Para cada instância, imprima uma linha contendo um número inteiro. Imprima 1 se o primeiro jogador ganha essa instância, imprima 2 caso o segundo ganhe e imprima 0 se houver um empate, mesmo depois de aplicadas as regras de desempate.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
Te Je	1
Tp Jp	0
Qe Qp Ke Kp Ae	2
Ae 7o	
Ac 8e	
Ap Ao 9e Jc Kp	
Ae 7o	
Ac 8e	
Ap Ao 6e 3c Kp	