

Aceng Menebak Kerbau

Dasar Pemrograman E 2022

Zuma si Kerbau menghadap Aceng si Rubah untuk menyelesaikan pertikaian mereka berdua. Mereka pun bermain sebuah permainan. Zuma akan menuliskan angka pada sebuah kartu dan Aceng harus menebak angka tersebut. Apabila angka yang ditebak benar, Zuma akan mengaku kalah. Jika tidak, Zuma akan memberi result-nya kepada Aceng. Zuma akan menuliskan result-nya dengan format xRyK, di mana x merupakan jumlah angka yang sama dengan milik Zuma, baik nilai maupun posisi digitnya, dan y merupakan jumlah angka yang sama dengan milik Zuma namun berbeda posisi digitnya. Sebagai staff Lomba Balap Hasrat, kamu diminta untuk membuat permainan yang dibuat Zuma menjadi sebuah kode program sehingga permainan tersebut dapat diimplementasikan menjadi sebuah game pada Lomba Balap Hasrat di kemudian hari.

INPUT FORMAT

Angka Zuma diikuti angka Aceng

CONSTRAINTS

`angkaAceng.length == angkaZuma.length`

`1 <= angkaAceng.length, angkaZuma.length <= 1000`

OUTPUT FORMAT

- Keluarkan “Zuma mengaku kalah pada Aceng.” jika Aceng berhasil menebak angka Zuma dengan benar dan tepat.
- Keluarkan “Akhirnya Zuma menang dari Aceng!” jika Aceng tidak berhasil menebak 1 angka pun dengan benar.
- Keluarkan sebuah baris dengan format xRyK, sebagaimana x dan y telah dijelaskan pada deskripsi soal.

Sample input 1

1532 3521

Sample output 1

1R3K

Sample input 2

555 333

Sample output 2

Akhirnya Zuma menang dari Aceng!