

Derleme komutları

1. gcc Q1.c
2. ./a.out<input1.txt>myoutput1.txt
3. diff output1.txt myoutput1.txt ""output1.txt dokümanı ile myoutput1.txt dokümanını karşılaştırır. ""
4. diff --ignore-all-space output1.txt myoutput1.txt ""output1.txt dokümanı ile myoutput1.txt dokümanını boşlukları dikkate almadan karşılaştırır. ""

**Lütfen yukarıdaki komutlar ile size verilen output dosyalarını kendi ürettiğiniz output dosyalarınız ile çalıştırınız!**

## SORU

Alfabe 26 karakter olduğunu düşünerek 26 elemanlı iki dizin oluşturun. Birinci dizin harfleri(sadece büyük harfler), ikinci dizin ise ilgili harfin puan karşılığını tutacaktır.

### Harflerin puan tablosu:

Harf	Puan
AEILNORSTU	1
DG	2
BCMP	3
FHVWY	4
K	5
JX	8
QZ	10

### Harf dizini H:

indeks	0	1	2	...	24	25
harf	A	B	C	...	Y	Z

### Harflerin puan karşılıklarını tutan dizin P:

indeks	0	1	2	...	24	25
puan	1	3	3	...	4	10

Örneğin; P dizinin 0. Elemanı H dizinindeki A harfinin puanını(1), P dizinin 1. Elemanı H dizinindeki B harfinin puanını(3) ve P dizinin 24. Elemanı H dizinindeki Y harfinin puanını(4) tutacaktır.

Verilen bilgilere göre iki kişi (Player A ve Player B) arasında oynanan bir oyun yazılacaktır. Oyunun kuralları aşağıda verilmiştir:

- Her iki oyuncu sırasıyla 3 kez sabit uzunlukta (SIZE = 5) kelime girecektir. Girilen inputların sadece 26 büyük harfi içereceğini varsayabilirsiniz.
- Her bir oyuncunun girmiş olduğu kelimelerin puanı hesaplanacaktır.
- Sonuç olarak iki oyuncunun da puanı döndürülecektir:[Player A toplam puanı, Player B toplam puanı]
- Kazanan oyuncu ekrana yazdırılacaktır.

### Örnek 1:

#### Input:

Player A: AKLWC

Player B: BAGSF

Player A: PLKHI

Player B: UVWRT

Player A: MLHUT

Player B: RVFQN

**Dikkat: Player A ve Player B ibareleri input dosyasında olmayacaktır. Anlaşılması için verilmiştir. Size verilen input ve outputlara göre kodlarınızı yazınız!**

#### Output:

[38,42]

Player B wins