

กตสูตร (kcode)

โจทย์โดย ธนะ วัฒนวารุณ

หลายคนเชื่อว่าเกมที่ยากเกินไปนั้นน่าเบื่อ เกมยิ่งยากยิ่งสนุก ทำทนาย แต่โอเล่ไม่คิดเช่นนั้น โอเล่เห็นว่าเกมที่ยากจะกินเวลามากเกินไป เพราะเขาชนะยาก ต้องเล่นซ้ำไปซ้ำมาอยู่ที่ด่านเดิม จนเบื่อด่านนั้นไปในที่สุด โอเล่จึงเห็นว่าการใช้สูตรช่วยเล่นเกมนั้นไม่ถือเป็นเรื่องผิดหรือน่าอับอายแต่อย่างใด

วันหนึ่งโอเล่กำลังเหม่อ กดปุ่มหลายๆ ปุ่ม บนแผงควบคุมไปโดยไม่ได้คิดอะไร (แต่ไม่ได้กดปุ่ม S เพราะจะทำให้เกมเริ่ม) เมื่อโอเล่เลิกเหม่อ โอเล่ต้องการจะเริ่มเล่นเกมโดยการใช้สูตร โดยโอเล่จะต้องกดปุ่ม U U D D L R L R B A S ตามลำดับ แต่ด้วยความขี้เกียจของโอเล่ โอเล่จำได้ว่าเมื่อสักครู่นี้เพิ่งกดปุ่มอะไรไปบ้าง โอเล่ต้องการกดปุ่มเพิ่มให้น้อยที่สุดเพื่อที่จะเริ่มเล่นเกมโดยการใช้สูตรดังกล่าว (ปุ่มที่กดไปเพิ่มเติมก่อนที่จะกดลำดับสูตรนั้นไม่มีผลแต่อย่างใด)

งานของคุณ

กำหนดปุ่มที่โอเล่เพิ่งกดระหว่างเหม่อ ให้ระบุปุ่มที่ต้องกดเพิ่มเพื่อที่จะเริ่มเล่นเกมโดยการใช้สูตร

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดเดียว ระบุสายอักขระแทนปุ่มที่โอเล่เพิ่งกดไป สายอักขระจะยาวไม่เกิน 100 อักขระ และประกอบด้วยอักขร U D L R A และ B เท่านั้น

ข้อมูลส่งออก

บรรทัดเดียว ระบุสายอักขระแทนปุ่มที่โอเล่จะต้องกดเพิ่มเพื่อที่จะเริ่มเล่นเกมโดยการใช้สูตร

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้าและส่งออก

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า	ตัวอย่างข้อมูลส่งออก
BLURBALDDUUDUUD	DLRLRBAS

ข้อจำกัดของโปรแกรม

โปรแกรมของคุณต้องทำงานภายในเวลา 1 วินาที และใช้หน่วยความจำไม่เกิน 16 MB