

## Six-Red Snooker Score

สเนกเกอร์ (snooker) คือเกมที่มีผู้เล่นสองคนพยายามแทงลูกสีขาวเพื่อไปชนลูกสีอื่นลงหลุมให้ได้คะแนนมากที่สุด ลูกสเนกเกอร์มีหลายสี แต่ละสีมีคะแนนกำกับดังนี้

| สี            | Red | Yellow | Green | Brown | Blue | Pink | Black |
|---------------|-----|--------|-------|-------|------|------|-------|
| อักษรย่อแทนสี | R   | Y      | G     | W     | B    | P    | K     |
| คะแนน         | 1   | 2      | 3     | 4     | 5    | 6    | 7     |

Six-red snooker เป็นสเนกเกอร์แบบหนึ่งที่มีลูกแดง 6 ลูก และสีอื่นอย่างละหนึ่งลูก กฎการแทงลูกลงหลุมมีเรื่องจุกจิกที่ขอลืออธิบายในที่นี้ ขอสรุปการคิดคะแนนในการแข่งขันหนึ่งรอบหรือเรียกว่าหนึ่งเฟรม (frame) ดังนี้

- การแทงลูกมีสองช่วง
  - ช่วงแรก: ยังมีลูกแดงเหลือบนโต๊ะ ผู้เล่นแทงขาวชนแดงให้ลงหลุม ถ้าสำเร็จ จะได้คะแนนของลูกแดง จากนั้นจะเลือกลูกแถมสีใดก็ได้ที่อีกหนึ่งลูก ที่จะแทงขาวให้ชนลูกที่เลือกให้ลงหลุม ถ้าสำเร็จ จะได้คะแนนของลูกสีนั้น และนำลูกสีนั้นกลับขึ้นมารวางบนโต๊ะ
  - ช่วงหลัง: ไม่มีลูกแดงบนโต๊ะ ผู้เล่นต้องแทงขาวชนลูกสีอื่น คือ เหลือง เขียว น้ำตาล น้ำเงิน ชมพู และดำ ตามลำดับ และได้คะแนนตามสีที่ลงหลุม
- ผู้เล่นคนใด แทงลูกไม่ได้ตามกฎ (ซึ่งในบางกรณีอาจต้องเสียคะแนน) ก็จะต้องเปลี่ยนให้ผู้เล่นอีกคนเล่น (แต่ในใจตอนนี้ เราไม่สนใจการตัดคะแนน)

ตารางข้างล่างนี้แสดงตัวอย่างผลการแทงและคะแนนตามลำดับจากบนลงล่างในหนึ่งเฟรม ช่องขาวสุดแทนผลการแทง ที่จะใช้เป็น input ของโปรแกรมที่จะเขียนกัน เช่น **1RB** คือผู้เล่นหมายเลข 1 แทงขาวชน**แดง**ลงหลุมสำเร็จ ตามด้วยลูกแถมสี**ฟ้า**ก็สำเร็จ ถ้าเป็น **x** แสดงว่าแทง**ไม่สำเร็จ**

| ผู้เล่นหมายเลข 1 |           |         | ผู้เล่นหมายเลข 2 |        |         | ข้อมูลขาเข้า<br>ของโปรแกรม |
|------------------|-----------|---------|------------------|--------|---------|----------------------------|
| ลูกแรก           | ลูกแถม    | คะแนน   | ลูกแรก           | ลูกแถม | คะแนน   |                            |
| Red              | Blue      | 1+5 = 6 |                  |        |         | 1RB                        |
| Red              | Black     | 1+7 = 8 |                  |        |         | 1RK                        |
| Red              | ไม่สำเร็จ | 1       |                  |        |         | 1RX                        |
|                  |           |         | Red              | Green  | 1+3 = 4 | 2RG                        |
|                  |           |         | Red              | Pink   | 1+6 = 7 | 2RP                        |
|                  |           |         | Red              | Brown  | 1+4 = 5 | 2RW                        |
|                  |           |         | ไม่สำเร็จ        |        | 0       | 2X                         |
| Red              | Yellow    | 1+2 = 3 |                  |        |         | 1RY                        |
| Yellow           |           | 2       |                  |        |         | 1Y                         |
| Green            |           | 3       |                  |        |         | 1G                         |
| Brown            |           | 4       |                  |        |         | 1W                         |
| Blue             |           | 5       |                  |        |         | 1B                         |
| ไม่สำเร็จ        |           | 0       |                  |        |         | 1X                         |
|                  |           |         | Pink             |        | 6       | 2P                         |
|                  |           |         | Black            |        | 7       | 2K                         |
| รวม              |           | 32      |                  |        | 29      |                            |

ข้อสังเกต: เกมจบ  
เมื่อลูกแรกเป็นสีดำ

จึงเขียนโปรแกรมรับผลการแทงตลอดทั้งเฟรม เพื่อคำนวณ คะแนนรวมของผู้เล่นทั้งสอง และสรุปผลการแข่งขัน

### ข้อมูลนำเข้า

มีหลายบรรทัด จนกว่าจะจบเฟรม โดยแต่ละบรรทัดจะประกอบด้วยตัวอักขระ 2 หรือ 3 ตัว

ตัวแรก แทนหมายเลขของผู้เล่น

ตัวที่ 2 แทนสีของลูกที่ลงหลุม ถ้าเป็น **x** แสดงว่าแทงไม่สำเร็จ

ตัวที่ 3 แทนสีของลูกแถมที่ลงหลุม ถ้าเป็น **x** แสดงว่าแทงไม่สำเร็จ (ข้อสังเกต: จะมีตัวที่ 3 ก็เมื่อตัวที่ 2 เป็น **R** คือลูกแดงลงหลุม ก็ได้ลูกแถม)

ข้อมูลที่ระบบส่งมาให้ทดสอบมีตัวแรกเป็น 1 หรือ 2 เท่านั้น และตัวที่สองและสามเป็น **R, Y, G, W, B, P, K** หรือ **x** เท่านั้น

## ข้อมูลส่งออก

มี 2 บรรทัด

- บรรทัดแรก แสดงคะแนนรวมของผู้หมายเลข 1 ตามด้วยคะแนนรวมของผู้หมายเลข 2 (คั่นด้วยช่องว่าง 1 ช่อง)
- บรรทัดที่สอง แสดงข้อความ **Player 1 wins** หรือ **Player 2 wins** หรือ **Tie** เมื่อผู้เล่นหมายเลข 1 ชนะ หรือ ผู้เล่นหมายเลข 2 ชนะ หรือ เสมอกันตามลำดับ

| input (จากแป้นพิมพ์)                                                                   | output (ทางจอภาพ)      |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| 1RB<br>1RK<br>1RX<br>2RG<br>2RP<br>2RW<br>2X<br>1Y<br>1G<br>1W<br>1B<br>1X<br>2P<br>2K | 29 29<br>Tie           |
| 1RB<br>1RP<br>1RX<br>2RB<br>2RP<br>2RW<br>2X<br>1Y<br>1G<br>1W<br>1B<br>1X<br>2P<br>2K | 28 31<br>Player 2 wins |
| 1X<br>2RK<br>2RK<br>2RK<br>2RK<br>2RK<br>2Y<br>2G<br>2W<br>2B<br>2P<br>2K              | 0 75<br>Player 2 wins  |