

Cut & Shuffle

จึงเขียนโปรแกรมรับลำดับของไพ่ในสำหรับ จากนั้นนำไพ่นี้มา "ตัด" กับ "กรีด" ตามที่กำหนด

นียมการตัดไพ่ คือการแบ่งไพ่นี้สำหรับออกเป็นสองกอง กองละเท่ากัน จากนั้นนำกองหลังมาทับกองหน้า เช่น

ตัดไพ่ A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q จะได้ 7 8 9 10 J Q A 2 3 4 5 6

นียมการกรีดไพ่ คือการแบ่งไพ่นี้สำหรับออกเป็นสองกอง กองละเท่ากัน จากนั้นนำไพ่นี้ในกองหลังแต่ละใบมาแทรกในไพ์ของกองหน้า เช่น

กรีดไพ่ A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q จะได้ A 7 2 8 3 9 4 10 5 J 6 Q

หมายเหตุ: กำหนดให้จำนวนไพ่นี้สำหรับเป็นจำนวนคู่แน่ ๆ

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกเป็นลำดับของไพ่จากบนลงล่างในสำหรับ (ไม่จำเป็นต้องมี 52 ใบ) เป็นสตริงคั่นด้วยช่องว่าง (ประกอบด้วยสตริงเป็นจำนวนคู่)

บรรทัดที่สองเป็นลำดับการตัดหรือกรีดไพ่ เป็นสตริงที่ประกอบด้วยตัวอักษร ถ้าเป็น c คือให้ตัดไพ่ ถ้าเป็น s คือให้กรีดไพ่

ถ้าเป็นอักษรอื่นไม่ต้องทำอะไร

ข้อมูลส่งออก

ชื่อไพ่ทั้งหมดจากบนลงล่างในสำหรับ หลังจากตัดหรือกรีดตามที่กำหนด

ตัวอย่าง

input (จากแป้นพิมพ์)	คำอธิบาย	output (ทางจอภาพ)
A J Q 10 c	ตัด	Q 10 A J
A J Q 10 cs	ตัด → กรีด	Q A 10 J
A J Q 10 csc	ตัด → กรีด → ตัด	10 J Q A
A J Q 10 c s c sx	ตัด → กรีด → ตัด → กรีด	10 Q J A