

## เป่ายิ้งฉุบ

เกมเป่ายิ้งฉุบให้ผู้เล่นสองคนทำลักษณะมือพร้อมกันแทนกรรไกร กระดาษ หรือค้อน โดยให้ กรรไกรชนะกระดาษ กระดาษชนะค้อน และค้อนชนะกรรไกร จงเขียนโปรแกรมที่รับจำนวนเต็ม  $m$  จากนั้นก็รับผลการแข่งขันเกมเป่ายิ้งฉุบ ระหว่างผู้เล่น 2 คน โดยผู้ชนะการแข่งขันคือผู้ชนะเป่ายิ้งฉุบเป็นจำนวน  $m$  ครั้งก่อน ถ้าแข่งขันกันไปเป็นจำนวน  $3m$  เกม ยังสรุปไม่ได้ว่าใครชนะ ก็ให้ถือว่า เสมอ กัน

### ข้อมูลนำเข้า (ดูตัวอย่างประกอบ)

บรรทัดแรกคือ  $m$  เป็นจำนวนเต็มบวก

บรรทัดถัด ๆ ไป แต่ละบรรทัดประกอบด้วยตัวอักษร 2 ตัว คั่นด้วยช่องว่าง โดย **R** แทนค้อน, **S** แทนกรรไกร และ **P** แทนกระดาษ  
ตัวอักษรแทนการท่ามือของผู้เล่นหมายเลข 1 และตัวอักษรแทนการท่ามือของผู้เล่นหมายเลข 2

### ข้อมูลส่งออก (ดูตัวอย่างประกอบ)

มี 2 บรรทัด

- บรรทัดแรกแสดงจำนวนครั้งที่ผู้เล่นหมายเลข 1 ชนะ ตามด้วยจำนวนครั้งที่ผู้เล่นหมายเลข 2 ชนะ คั่นด้วยช่องว่าง
- บรรทัดที่สองสรุปว่าใครชนะ หรือเสมอกัน

ถ้าผู้เล่นหมายเลข 1 ชนะ แสดง **Player 1 wins** ถ้าผู้เล่นหมายเลข 2 ชนะ แสดง **Player 2 wins**

ถ้ายังไม่มีใครชนะได้  $m$  ครั้ง หลังจากแข่งกันไป  $3 \times m$  เกม ก็ให้แสดง **Tie**

### ตัวอย่าง

input (จากแป้นพิมพ์)	output (ทางจอภาพ)
1 R P	0 1 Player 2 wins
1 R R P P S P	1 0 Player 1 wins
1 R R P P P P	0 0 Tie
3 R R P P S S P S P S P R S R	1 3 Player 2 wins
3 R R P P S S P S P P S S P P R S	1 2 Tie