

Problema F

Fastminton

A Comissão Regional de Fastminton (CRLF) organiza torneios anuais deste novo e inusitado esporte derivado do badminton. Neste ano, ocorrerá a terceira edição do grande torneio.

O antigo programador da comissão (sobrinho da diretora) desenvolveu um sistema para capturar e armazenar o resultado de cada ponto de uma partida, cujo resultado é salvo para um arquivo. Com a saída do antigo programador, que deixou para trás algumas versões defeituosas de seus programas, a CRLF precisa de você para garantir que os registros das emocionantes jogadas não sejam perdidos, confiando-lhe a tarefa de escrever um programa para ler os resultados dos arquivos de registro.

Para auxiliá-lo, a CRLF disponibilizou um resumo com as regras relevantes do Fastminton, que é, basicamente, uma versão mais curta (menor número de games) do badminton:

- As partidas de Fastminton são jogadas sempre com dois jogadores (oponentes) em uma quadra separada ao meio por uma rede;
- Os jogadores são identificados pela sua posição no placar (jogador da esquerda, jogador da direita);
- Uma partida é composta por três *games*. Ganha quem alcançar dois *games*;
- Ganha o *game* quem alcançar ao menos 5 pontos e tiver uma diferença de ao menos 2 pontos do oponente, ou o primeiro a chegar em 10 pontos;
- O jogador da esquerda inicia sacando no primeiro *game* da partida; nos demais, o jogador que inicia sacando é o que ganhou o último game;
- Cada jogada resulta em um ponto, de quem sacou ou de quem recebeu o saque. Quem ganhou o ponto irá sacar na próxima jogada.

Entrada

A entrada é composta por uma única linha contendo uma sequência de caracteres representando a sequência completa dos eventos de uma partida, podendo conter os caracteres S (ponto de quem sacou), R (ponto de quem recebeu o saque) ou Q (anúncio de placar). A entrada não contém anúncios de placar consecutivos.

Saída

O programa deverá imprimir uma linha contendo o placar atual para cada anúncio de placar (Q) encontrado.

Caso a partida esteja em andamento, o anúncio deverá ser na forma “GL (PL) – GR (PR)”, onde GL e GR representam o número de *games* ganhos pelos jogadores da esquerda e da direita, e PL e PR são os pontos atuais dos jogadores da esquerda e da direita. Um asterisco (*) deverá ser adicionado no final do marcador de pontos do jogador que irá sacar na próxima jogada.

Caso a partida já esteja concluída, o anúncio será na forma “GL – GR” com a palavra “(winner)” adicionada no final do marcador de games do jogador ganhador da partida.

Exemplo de entrada 1	Exemplo de saída 1
SRSSQSSSSQRRSS	0 (1) – 0 (3*) 0 (0) – 1 (2*)

Exemplo de entrada 2 SRSSQSSSSQRRSSQ	Exemplo de saída 2 0 (1) - 0 (3*) 0 (0) - 1 (2*) 0 - 2 (winner)
Exemplo de entrada 3 RSRSSRRRRRRRRSSSSRRSQ	Exemplo de saída 3 2 (winner) - 0