

NIVEL I

EJERCICIO B. TRI-DU

Archivo: tridu.psc tridu.java

Tri-du es un juego de cartas inspirado en el popular juego del Truco. El juego utiliza una baraja normal de 52 cartas, con 13 cartas de cada palo, pero los trajes se ignoran. Lo que se usa es el valor de las cartas, considerando números enteros entre 1 a 13.

En el juego, cada jugador recibe tres cartas. Las reglas son simples:

- ❖ Un Trío (tres cartas del mismo valor) ganan sobre un Par (dos cartas del mismo valor).
- ❖ Un trío formado por cartas de mayor valor gana a un Trío formado por cartas de un valor menor.
- ❖ Una pareja formada por cartas de mayor valor gana a una pareja formada por cartas de un menor valor.

Tenga en cuenta que el juego puede que no tenga un ganador en muchas situaciones. En esos casos las cartas se devuelven, se reúsan y se inicia un nuevo juego.

Un jugador que ya ha recibido dos cartas conoce sus valores. Su tarea es escribir un programa para determinar el valor de la tercera carta que maximice la probabilidad de que el jugador gane el juego.

Entrada

La entrada contiene algunos casos de prueba. En cada caso, la entrada consiste de un línea sencilla que contiene dos enteros A ($1 \leq A \leq 13$) y B ($1 \leq B \leq 13$) que indican el valor de las dos primeras cartas recibidas.

Salida

Para caso de prueba, su programa debe mostrar una línea, que contiene un entero el cual representa el valor de la carta que maximiza la probabilidad de que el jugador gane el juego.

Ejemplo de entrada	Ejemplo de salida
10 7 2 2	10 2