



W810-1

ไจกีย์ เกมสะพานกระจก (The Glass Bridge After-Action Report)

หลังจากเกม "สะพานกระจก" ได้สิ้นสุดลง Front Man ได้มอบหมายให้คุณจัดทำ "รายงานสรุปหลังเกม (After-Action Report)" เพื่อสรุปชะตากรรมของผู้เล่นแต่ละคนอย่างเป็นทางการ

คุณได้รับข้อมูลดิบจากระบบบันทึกของเกมมา 3 ส่วน ซึ่งคุณจะต้องนำข้อมูลเหล่านี้ป้อนเข้าโปรแกรมที่คุณเขียนขึ้นเพื่อสร้างรายงานสรุป

รูปแบบข้อมูล (TESTCASE):

โปรแกรมที่คุณเขียนเป็นการนำ ข้อมูลที่บันทึกไว้ทั้งหมด มาประมวลผลในครั้งเดียวเพื่อสร้างรายงานสรุป โดยข้อมูลแต่ละส่วนที่คุณป้อนเข้าไปจะหมายถึง :

Input บรรทัดแรก (เช่น RRR) : คือ "ข้อมูลแผนผังสะพาน (Bridge Blueprint)" ที่ใช้ในเกมนั้น

Input บรรทัดที่สอง (เช่น 3) : คือ "จำนวนผู้เล่นทั้งหมด" ที่เข้าร่วมเกมในรอบนั้น

Input บรรทัดต่อ ๆ มา (เช่น RRL, RRR, LLR) : คือ "บันทึกข้อมูลดิบ (Raw Data Log)" จากเซ็นเซอร์ที่ติดอยู่กับผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งบันทึกการก้าวเดินทั้งหมดของพวกเขาไว้ตามลำดับการเข้าเล่น (คนที่ 1, 2, 3,...)

หลังจากโปรแกรมของคุณได้รับข้อมูลดิบทั้งหมดแล้ว มันจะทำการจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดซ้ำอีกครั้งอย่างรวดเร็ว (โดยจำลองว่าเมื่อกระจกแตกแล้ว มันจะแตกถาวรสำหรับผู้เล่นคนถัดไป)

และพิมพ์ "รายงานสรุปผล (Summary Report)"

ออกมาในรูปแบบที่คุณกำหนด (P1:E(at3), P2:S, P3:E(at1)) เพื่อให้ Front Man นำไปใช้วิเคราะห์ต่อไป

เพิ่มเติม

S = Survived (รอดชีวิต) ความหมาย: ผู้เล่นคนนั้นสามารถเดินข้ามสะพานได้สำเร็จ

เงื่อนไข: เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นเลือกเดินได้ ถูกต้องครบทุกก้าว ตั้งแต่ก้าวแรกจนถึงก้าวสุดท้าย และความยาวของเส้นทางที่ผู้เล่นเลือกนั้น เท่ากับ ความยาวทั้งหมดของสะพาน

ตัวอย่าง: เส้นทางที่ถูกคือ RRR และผู้เล่นเลือก RRR

E = Eliminated (ตกรอบ) ความหมาย: ผู้เล่นคนนั้นตกรอบระหว่างทาง

เงื่อนไข: เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นเลือกเดิน ผิดพลาด ในก้าวใดก้าวหนึ่ง โดยเหยียบลงบนกระจกธรรมดา (ที่ยังไม่แตก) หรือเหยียบลงบนกระจกที่ผู้เล่นคนก่อนหน้าทำแตกไปแล้ว

E(atX): ตัวเลขในวงเล็บ (atX) คือ "หมายเลขก้าว" ที่ผู้เล่นคนนั้นพลาดและตกรอบ

ตัวอย่าง: เส้นทางที่ถูกคือ RRR แต่ผู้เล่นเลือก RRL ผู้เล่นจะตกรอบในก้าวที่ 3 ผลลัพธ์จึงเป็น E(at3)

F = Failed to Finish (ข้ามไม่สำเร็จ) ความหมาย: ผู้เล่นคนนั้นเดินไม่จบ ไม่ถึงฝั่งตรงข้าม

เงื่อนไข: เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นเดินได้ถูกต้องในทุกก้าวที่เดิน แต่เส้นทางที่เลือกนั้น สั้นกว่า ความยาวจริงของสะพาน (เดินยังไม่ครบทุกก้าว)

ตัวอย่าง: เส้นทางที่ถูกคือ RRR (ยาว 3 ก้าว) แต่ผู้เล่นเลือกเดินแค่ RR (ยาว 2 ก้าว) แม้ 2 ก้าวแรกจะถูกต้อง แต่ก็ถือว่าไปไม่ถึงฝั่งและตกรอบอยู่ดี

TESTCASE

input	output
RRLR 3 RLRL RRL RRLR	P1:E(at2) P2:F P3:S
LRLR 2 RRL LRLR	P1:E(at1) P2:S
RLLLR 3 LRRRL RLLRL RLLLR	P1:E(at1) P2:E(at4) P3:S