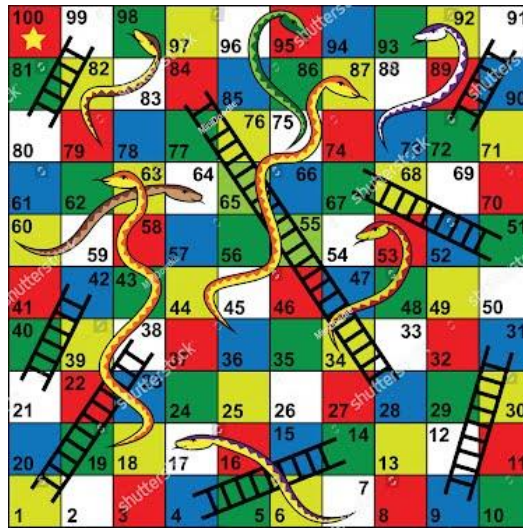


## SnakesAndLadders1



เกมส์บันไดงู เป็นเกมส์กระดานที่มีลักษณะเป็นตาราง ทั้งแบบ 1 มิติ และ 2 มิติ เกมส์นี้จะเป็นการแข่งขังของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ขึ้นอยู่กับขนาดของกระดาน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีตัวหมากเป็นของตัวเอง และมีเป้าหมายว่า จะต้องนำพาตัวหมากของตนไปจนถึงเส้นชัย เพื่อได้รับชัยชนะ ผู้เล่นจะทอยลูกเต๋าเพื่อกำหนดจำนวนช่องที่ตัวหมากต้องเดินไป โดยค่าของลูกเต๋ามี 1 – 6 ตามจำนวนแต้มของหน้าลูกเต๋า เมื่อตัวหมากของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งถึงเส้นชัย เกมส์ก็จะจบลง



จงเขียนโปรแกรมเกมส์บันไดงูแบบ 1 มิติ (มีแถวเดียว) ตามรูปตัวอย่างด้านบน โดยกำหนดให้จำนวนช่องที่ต้องเดินทั้งหมดมี  $n$  Step ช่อง และมีผู้เล่นเพียงคนเดียว ผู้เล่นจะทอยลูกเต๋ารไปเรื่อยๆ จนกว่าตัวหมากของผู้เล่นจะไปถึงตำแหน่งเส้นชัย ตัวหมากของผู้เล่นจะมีตำแหน่งไม่เกินเส้นชัย แม้ว่าแต้มที่ทอยได้จะทำให้ตัวหมากไปอยู่ตำแหน่งเกินเส้นชัยก็ตาม เช่น เกมส์มีทั้งหมด 10 ช่อง ตัวหมากอยู่ที่ตำแหน่ง 8 และทอยได้ 4 แต้ม ตำแหน่งสุดท้ายของตัวหมากจะเป็น 10 ไม่ใช่ 12 จากเหตุการณ์นี้ จะทำให้ผู้เล่นชนะเกมส์ไปทันที

เมื่อผู้เล่นทอยลูกเต๋า จะแสดงตำแหน่งของผู้เล่นว่าอยู่ตำแหน่งใดของเกมส์ โดยใช้อักษร “A” แทนตำแหน่งผู้เล่น ส่วนตำแหน่งอื่น จะเป็น 0 (เลขศูนย์) ตัวหมากของผู้เล่นจะอยู่นอกสนามเมื่อเริ่มต้น กล่าวคือ จำนวนช่องที่ต้องแสดงจะมีทั้งหมด nStep+1 ช่อง เช่น เกมส์มีทั้งหมด 10 ช่อง เมื่อเริ่มต้น ผู้เล่นอยู่นอกสนาม จะแสดงทั้งหมด 11 ตำแหน่ง คือ “A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0” (ศูนย์ 10 ตัว) เมื่อตัวหมากผู้เล่นเคลื่อนออกจากตำแหน่งเริ่มต้น ตำแหน่งเริ่มต้นจะแทนด้วย X (ตัวเอ็กซ์ใหญ่) เช่น ทอยลูกเต๋ได้แต้ม 3 จะได้ผลลัพธ์เป็น “X 0 0 A 0 0 0 0 0 0 0” ทอยลูกเต๋ได้แต้ม 4 จะได้ผลลัพธ์เป็น “X 0 0 0 0 0 0 A 0 0 0” ทอยลูกเต๋ได้แต้ม 5 ตำแหน่งที่ควรจะเป็น คือ 12 (7+5) แต่ตำแหน่งดังกล่าว อยู่เกินตำแหน่งเส้นชัย ดังนั้น ตำแหน่งตัวหมากจะถูกกำหนดไว้ที่ตำแหน่งเส้นชัย จะได้ผลลัพธ์เป็น “X 0 0 0 0 0 0 0 0 0 A” ทำให้ผู้เล่นชนะการแข่งขัน และหยุดการทำงานของโปรแกรม

### ข้อมูลเข้า

- ตัวเลขจำนวนเต็ม 1 จำนวน ซึ่งคือจำนวนช่องของเกมส์ (nStep)
- ตัวเลขจำนวนเต็ม 1 ตัว ต่อ 1 บรรทัด ซึ่งคือ แต้มที่ผู้เล่นทอยได้ โดยตัวเลขดังกล่าวจะมีเข้ามาแบบไม่รู้จบ จนกว่าผู้เล่นจะชนะเกมส์

### ผลลัพธ์

- เมื่อรับตัวเลขจำนวนช่อง (nStep) จะแสดงตำแหน่งของผู้เล่นเริ่มต้น โดยตำแหน่งเริ่มต้นของผู้เล่น จะอยู่นอกสนาม ทำให้ข้อความที่จะแสดง มีทั้งหมด nStep + 1 ตัว
- ชุดข้อความแสดงตำแหน่งของผู้เล่น ในทุกครั้งที่ได้รับแต้มการทอย จนกว่าผู้เล่นจะชนะการแข่งขัน

Input	Output		Input	Output
10	A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		10	A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
1	X A 0 0 0 0 0 0 0 0 0		2	X 0 A 0 0 0 0 0 0 0 0
4	X 0 0 0 0 A 0 0 0 0 0		3	X 0 0 0 0 A 0 0 0 0 0
1	X 0 0 0 0 0 A 0 0 0 0		3	X 0 0 0 0 0 0 0 A 0 0

3	X 0 0 0 0 0 0 0 0 0 A 0		1	X 0 0 0 0 0 0 0 0 0 A 0
1	X 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 A		5	X 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 A
3			4	
5			3	
3			4	
4			4	
1				
4				
2				
7	A 0 0 0 0 0 0 0 0		9	A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
3	X 0 0 A 0 0 0 0		4	X 0 0 0 A 0 0 0 0 0
3	X 0 0 0 0 0 A 0		3	X 0 0 0 0 0 0 A 0 0
5	X 0 0 0 0 0 0 A		4	X 0 0 0 0 0 0 0 0 A
10	A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		5	A 0 0 0 0 0
3	X 0 0 A 0 0 0 0 0 0		3	X 0 0 A 0 0
4	X 0 0 0 0 0 0 A 0 0 0		5	X 0 0 0 0 A
5	X 0 0 0 0 0 0 0 0 0 A			

## คำแนะนำ

- จุดประสงค์ข้อนี้ ต้องการแสดงตำแหน่งของตัวหมาก จึงไม่จำเป็นต้องใช้อาเรย์ แต่ถ้าอยากจะใช้ก็ได้เช่นกัน
- การแสดงตำแหน่งตัวหมาก จำเป็นต้องมีตัวแปรเพื่อใช้เก็บค่าตำแหน่ง
- การแสดงผลตามโจทย์ แนะนำให้ทำเป็นอย่างสุดท้าย ทำให้โปรแกรมแสดงตำแหน่งของตัวหมากอย่างถูกต้องให้ได้ก่อนจะดีที่สุด