

Blackjack104

Blackjack104 เป็นเกมไพ่ที่คล้ายๆ Blackjack โดยเป็นเกมไพ่ที่ผู้เล่นที่มีค่าของไพ่ในมือใกล้ 21 ที่สุดแต่ไม่เกิน 21 เป็นผู้ชนะ โดยค่าของไพ่แต่ละใบจะเป็นดังนี้

หน้า ไพ่	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
ค่า	1 หรือ 11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10

ตัวอย่างที่ 1 นาย ก มีไพ่ในมือ 5 K 3 จะมีค่าของไพ่เป็น $5+10+3$ ได้ **18**

ตัวอย่างที่ 2 นาย ข มีไพ่ในมือ J 10 จะมีค่าของไพ่เป็น $10+10$ ได้ **20**

ตัวอย่างที่ 3 นาย ค มีไพ่ในมือ A Q จะมีค่าของไพ่เป็น $11+10$ ได้ **21** (จะเลือกค่าของ A ที่ทำให้ผลรวมในมือมากที่สุดแต่ไม่เกิน 21)

ตัวอย่างที่ 4 นาย ง มีไพ่ในมือ Q 10 A จะมีค่าของไพ่เป็น $10+10+1$ ได้ **21** (จะเลือกค่าของ A ที่ทำให้ผลรวมในมือมากที่สุดแต่ไม่เกิน 21)

ตัวอย่างที่ 5 นาย จ มีไพ่ในมือ 7 9 6 จะมีค่าของไพ่เป็น $7+9+6$ ได้ **22**

กำหนดให้

- เกมนี้มีผู้เล่นสองคนคือนาย A และนาย B
- ผู้ชนะคือคนที่มีค่าของไพ่ในมือมากกว่า หากมีค่าของไพ่ในมือเท่ากันให้ถือว่าเสมอ
- หากค่าของไพ่ในมือเกิน 21 ให้ถือว่าแพ้โดยอัตโนมัติ ยกเว้นว่าฝ่ายตรงข้ามจะเกิน 21 เหมือนกันให้ถือว่าเสมอ
- ผู้เล่นจะได้รับไพ่มา 2 หรือ 3 ใบเท่านั้น (โจทก์จะกำหนดมาให้ และไม่มีไพ่มากหรือน้อยกว่านี้)
- หน้าไพ่ใดๆในมือของผู้เล่นสองคนรวมกันสามารถมีได้ตั้งแต่ 0 ถึง 6 ใบ (ใช้ไพ่หลายชุด)
- เพื่อให้สามารถทำข้อสอบได้ใน Blackjack104 ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับแจกไพ่ 2 หรือ 3 ใบ แล้วหงายไพ่มาสักใบ (แทนที่จะจั่วเหมือน Blackjack ปกติ)

จงเขียนโปรแกรมหาผลแพ้ชนะเสมอจากไพ่ในมือที่กำหนดให้

ข้อมูลนำเข้า

3 บรรทัด

บรรทัดแรกจะเป็นเลขจำนวนเต็ม a และ b แทนจำนวนไพ่ในมือของนาย A และนาย B ตามลำดับ โดยที่ $2 \leq a, b \leq 3$

บรรทัดที่สองจะเป็นไพ่ของนาย A จำนวน a ใบ

บรรทัดที่สามจะเป็นไพ่ของนาย B จำนวน b ใบ

โดยที่หน้าไพ่ที่รับเข้ามาจะเป็นได้แค่ A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K เท่านั้น จะไม่มีค่าอื่นนอกจากนี้ (ไม่ต้องตรวจสอบ)

ข้อมูลส่งออก

2 บรรทัด

บรรทัดแรกจะบอกผลแพ้ชนะเสมอ หาก A ชนะให้แสดงผลเป็น **A** หาก B ชนะให้แสดงผลเป็น **B** หากเสมอให้แสดงผลเป็น **Draw**

บรรทัดที่สองให้แสดงค่าของไพ่ในมือของ A และ B เว้นด้วยช่องว่าง

ตัวอย่าง

input (จากแป้นพิมพ์)	output (ทางจอภาพ)	input (จากแป้นพิมพ์)	output (ทางจอภาพ)
3 2 5 K 3 J 10	B 18 20	3 2 A 9 A K K	A 21 20
2 3 A Q Q 10 A	Draw 21 21	2 3 2 2 A K A	B 4 12
3 3 7 9 6 10 K J	Draw 22 30	2 3 3 3 A A A	B 6 13
2 3 2 A 4 Q 9	A 13 23	3 3 J J J J J J	Draw 30 30

ชุดข้อมูลทดสอบ

ข้อมูลต่อไปนี้อธิบายว่าข้อมูลทดสอบของโจทย์ข้อนี้มีลักษณะอย่างไรบ้าง นิสิตสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ช่วยในการทำโจทย์ได้ บรรทัดแรกจะบอก

- 20% ไม่มี A ในหน้าไฟของใครเลยและมีอย่างน้อยหนึ่งคนที่ค่าไฟไม่เกิน 21
- 20% ไม่มี A ในหน้าไฟของใครเลยและค่าไฟเป็นอย่างไรก็ได้
- 20% มี A ไม่เกิน 1 ใบในหน้าไฟของแต่ละคนและค่าไฟเป็นอย่างไรก็ได้
- 20% มี A ไม่เกิน 2 ใบในหน้าไฟของแต่ละคนและค่าไฟเป็นอย่างไรก็ได้
- 20% ไม่มีเงื่อนไข