

**ปัญหา เป่ายิ้งฉุบ (RockPapScis) [ทรัพยากรการคำนวณ: 1 วินาที, 32 MB]**

ในเกมเป่ายิ้งฉุบ ผู้เล่นจะออกท่าได้ 3 แบบคือ ค้อน กระดาษ และกรรไกร ซึ่งเราจะแทนด้วยเลข 1, 2 และ 3 ตามลำดับ ซึ่งเราจะถือว่า 2 ชนะ 1, 3 ชนะ 2 และ 1 ชนะ 3

จงเขียนโปรแกรมที่รับเลขมาสองค่า ซึ่งเลขตัวแรกคือท่าของคนที่หนึ่งและเลขตัวที่สองคือท่าของคนที่สอง และรายงานผลว่าใครชนะหรือว่าเสมอ ถ้าคนแรกชนะให้พิมพ์เลข 1 มาเป็นผลลัพธ์ ถ้าคนที่สองชนะให้พิมพ์เลข 2 และถ้าเสมอให้พิมพ์เลข 0 (รับประกันว่าเลขที่เป็นข้อมูลเข้าจะเป็น 1, 2 หรือ 3 แน่نون)

**ตัวอย่าง**

ข้อมูลเข้า	ผลลัพธ์
1 2	2
2 3	2
1 3	1
2 2	0

**เงื่อนไขการให้คะแนน** ผู้เข้าสอบจะทำข้อต่อไปได้ก็ต่อเมื่อโปรแกรมทำงานถูกต้องในทุกชุดทดสอบ (เพราะถ้าทำข้อนี้ผิดแม้แต่กรณีเดียว คำตอบในข้อต่อไปจะผิดไปด้วย)