ชื่อ	รหัสนักศึกษา

ปัญหา 2 <u>เป่ายิ้งฉุบเป็นชุด</u> (RPSSet) [ทรัพยากรการคำนวณ: 1 วินาที, 32 MB]

ด้วยกติกาในการเป่ายิ้งฉุบที่เหมือนเดิม แต่เปลี่ยนเป็นการเป่ายิ้งฉุบ **N** รอบ เสร็จแล้วจึงประกาศว่าแต่ละคน ได้กี่แต้ม และใครคือผู้ชนะ ซึ่งมีข้อกำหนดเกี่ยวกับข้อมูลเข้าและผลลัพธ์ดังนี้

ข้อมูลเข้า

บรรทัดแรก	เป็น N โดยที่ 2 <= N <= 5,000	
บรรทัดที่สอง	เป็นชุดตัวเลขของ 1, 2 และ 3 จำนวน N ค่า ซึ่งแทนการออกท่าของผู้เล่นคนแรกจาก	
	รอบที่หนึ่งไปจนถึงรอบที่ N	
บรรทัดที่สาม เช่นเดียวกับบรรทัดที่สอง แต่เป็นท่าของผู้เล่นคนที่สอง		

ผลลัพธ์

บรรทัดแรก	รายงานจำนวนรอบการเล่นที่ผู้เล่นคนแรกและคนที่สองชนะตามลำดับ
บรรทัดที่สอง	สรุปว่าใครเป็นผู้ชนะ ถ้าจำนวนรอบที่ผู้เล่นคนแรกชนะมากกว่าให้ตอบเป็นเลข 1 แต่ถ้า
	จำนวนรอบชนะของผู้เล่นคนที่สองมากกว่าให้ตอบเป็นเลข 2 และถ้าเสมอกันให้ตอบเป็น
	เลข 0

ตัวอย่าง

ข้อมูลเข้า	ผลลัพธ์
4	1 2
1 2 3 2	2
3 2 1 3	
5	2 2
2 3 1 2 3	0
3 2 2 1 3	
6	3 2
2 3 1 2 3 3	1
3 2 2 1 3 2	