

**A**

Descrição

Tela Cheia

Enviar

Clarifications

URI ONLINE JUDGE CONTESTS

CONTAGEM REGRESSIVA

04:24:20

3 DE OUTUBRO DE 2020 18:30

URI Online Judge | A

Jogo Dos CoposPor  Brazil

Timelimit: 1

Uma brincadeira muito comum e divertida entre dois jogadores usa uma moeda e três copos opacos (ou seja, não é possível ver o que está dentro do copo olhando pela lateral do copo). Os três copos são colocados com a boca para baixo, em uma linha, um ao lado do outro, em posições que vamos chamar de **A**, **B** e **C**. Uma moeda é colocada embaixo de um dos copos. Na brincadeira, um jogador chamado banca realiza um movimento para trocar a posição de dois copos, arrastando os copos de tal modo que se a moeda está em baixo de um dos copos envolvidos no movimento, ela continua embaixo do mesmo copo após a troca de posição. O jogador banca pode realizar três tipos de movimento, ilustrados na figura abaixo:

1. Trocar o copo na posição **A** com o copo na posição **B**.
2. Trocar o copo na posição **B** com o copo na posição **C**.
3. Trocar o copo na posição **A** com o copo na posição **C**.

O jogador banca realiza vários movimentos de troca tentando confundir o outro jogador, chamado espectador. Ao final o jogador espectador deve dizer em qual posição está a moeda. Por exemplo, considere que inicialmente a moeda está embaixo do copo na posição **A** e que o jogador banca realiza uma sequência de apenas três trocas, executando um movimento do tipo **1**, após o qual moeda termina embaixo do copo na posição **B**, seguido de um movimento do tipo **2**, após o qual a moeda termina embaixo do copo na posição **C**, seguido de um movimento do tipo **3**, após o qual a moeda termina embaixo do copo na posição **A**.

Nesta tarefa, dadas a descrição da sequência de movimentos e a posição inicial da moeda, você deve escrever um programa que determine a posição final da moeda após todos os movimentos.

**Entrada**


A primeira linha contém um inteiro **N**, o número de movimentos que o jogador banca realiza. A segunda linha contém um caractere, entre **A**, **B** e **C**, indicando a posição inicial da moeda. Cada uma das **N** linhas seguintes contém um inteiro, indicando o tipo de movimento efetuado pelo jogador banca na sequência.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, com um único caractere entre **A**, **B** e **C**, a posição em que a moeda se encontra ao final da sequência de movimentos.

Restrições • $1 \leq N \leq 1000$

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
3 A 1 2 3	A
6 C 1 2	B



Hi, Wellerson Prenholato
wellerson1996@hotmail.com

CONTEST MODE UNLOCKED

HOME

CONTEST

PERFIL

PROBLEMAS

SUBMISSÕES

RANK

SAIR

1	
1	B
B	
3	
Olimpiada Brasileira de Informática – OBI2019 – Prog. Nível Júnior – Fase Estadual	