

CONTEST MODE UNLOCKED

CONTEST

PERFIL PROBLEMAS SUBMISSÕES



Α

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 Copos

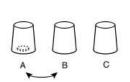
Por 🄯 Brazil

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:

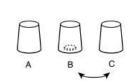
- 1. Trocar o copo na posição A com o copo na posição B.
- 2. Trocar o copo na posição B com o copo na posição C.
- 3. Trocar o copo na posição A com o copo na posição C.

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.

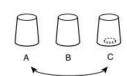
Nesta tarefa, dadas a descrição da sequência de movimentos e a posição inicial da moeda, você deve escrever um programa que determine a posição final da moeda após todos os movimentos.



Movimento de tipo 1: troca os copos nas posições A e B



Movimento de tipo 2: troca os copos nas posições B e C



Movimento de tipo 3: troca os copos nas posições A e C

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 ≤ N ≤ 1000

	Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
3		A
A		
1		
2		
3		
6		В
С		
1		
2		

© 2011 - 2020 URI Online Judge

Cookies | Privacidade | Termos & Condições | FAQs | Status | Créditos | Contato

Hi, Wellerson Prenholato wellerson1996@hotmail.com	CONTEST MODE UNLOCKED	HOME CONTEST PERFIL PROBLEMAS SUBMISSÕES RANK	SAIR
	1		
	1	В	_
	B 3		
	Olimpíada Brasileira de Informática – OBI2019 – Prog	. Nível Júnior – Fase Estadual'	_