

## เป่า-ยิง-จูบ (roshambo)

คช. หนึ่งและคณ. สองเล่นเกมเป่า-ยิง-จูบกัน โดยมีกติกาอยู่ว่าจะเล่นกันทั้งหมด  $N$  รอบ ( $1 \leq N \leq 100$ ) ในการเล่นแต่ละรอบผู้เล่นแต่ละคนสามารถทำมือออกมาเป็นรูปค้อน กระดาศ หรือกรรไกรก็ได้ แล้วคิดคะแนนในแต่ละรอบจากรูปมือของผู้เล่นทั้งสองดังนี้

- ค้อน และ กรรไกร: คนที่ออกค้อนได้ 1 แต้ม คนที่ออกกรรไกรไม่ได้แต้มในรอบนั้น
- กระดาศ และ ค้อน: คนที่ออกกระดาศได้ 1 แต้ม คนที่ออกค้อนไม่ได้แต้มในรอบนั้น
- กรรไกร และ กระดาศ: คนที่ออกกรรไกรได้ 1 แต้ม คนที่ออกกระดาศไม่ได้แต้มในรอบนั้น
- รูปเดียวกัน (ค้อน และ ค้อน, กระดาศ และ กระดาศ, หรือ กรรไกร และ กรรไกร): ทั้งคู่ไม่ได้แต้มในรอบนั้น

ผู้ชนะคือผู้ที่ได้คะแนนรวมสูงสุดหลังจากเล่นครบทั้ง  $N$  รอบ และผู้ชนะจะได้รับเงินรางวัลเท่ากับห้าเท่าของผลต่างของคะแนนรวม กล่าวคือ เงินรางวัล =  $5 * (\text{คะแนนรวมผู้ชนะ} - \text{คะแนนรวมผู้แพ้})$  หากผู้เล่นทั้งสองได้คะแนนเท่ากันถือว่าเสมอ ไม่มีใครได้เงินรางวัล ตัวอย่างดังรูปที่ 1

รอบที่	รูปมือของคช.หนึ่ง	รูปมือของคณ.สอง	คะแนนรวมของคช.หนึ่ง	คะแนนรวมของคณ.สอง
1			1	0
2			2	0
3			2	0
ผู้ชนะคือ คช.หนึ่ง			เงินรางวัลที่ได้ = $5 * (2 - 0) = 10$ บาท	

รูปที่ 1 ตัวอย่างการเล่นเกมเป่า-ยิง-จูบ 3 รอบ ( $N=3$ ) และการคิดผู้ชนะและเงินรางวัลที่ได้

จงเขียนโปรแกรมเพื่อช่วยคำนวณคะแนนรวมของผู้เล่นจากการแข่งขันทุกรอบ เพื่อตัดสินว่าใครเป็นผู้ชนะในการเล่นเกมนี้อ และได้รับเงินรางวัลเท่าไร

## ข้อมูลเข้า

มี  $N+1$  บรรทัด แต่ละบรรทัดมีข้อมูลดังนี้

บรรทัดที่ 1 มีจำนวนเต็มหนึ่งจำนวน ระบุจำนวนรอบ ( $N$ )

บรรทัดที่ 2 ถึง  $N+1$  แต่ละบรรทัดมีจำนวนเต็มสองจำนวน คั่นระหว่างจำนวนด้วยช่องว่างหนึ่งช่อง

จำนวนแรกแทนรูปมือของ A และจำนวนที่สองแทนรูปมือของ B โดยเลขจำนวนเต็มแต่ละจำนวนมีค่า 0, 1 หรือ 2 แทนรูปค้อน กระดาศ และกรรไกรตามลำดับ

### หมายเหตุ

กำหนดให้ข้อมูลเข้าทุกตัวมีค่าถูกต้องตามรูปแบบ ขอบเขต และเซตของค่าที่เป็นไปได้เสมอ นักศึกษาไม่จำเป็นต้องตรวจสอบ (validate) ข้อมูลเข้า

### ข้อมูลส่งออก

มีสองบรรทัด ดังนี้

บรรทัดแรก เป็นเลขจำนวนเต็มบวกหนึ่งจำนวน แสดงค่า 1 หากคช. หนึ่งเป็นผู้ชนะ, ค่า 2 หากคญ. สองเป็นผู้ชนะ และค่า 0 หากทั้งคู่เสมอกัน

บรรทัดที่สอง เป็นเลขจำนวนเต็มบวกหนึ่งจำนวน แสดงจำนวนเงินรางวัลที่ผู้ชนะได้รับ

### ตัวอย่างที่ 1 (จากรูปที่ 1)

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
3	1
1 0	10
2 1	
2 2	

### ตัวอย่างที่ 2

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
5	2
0 0	5
1 2	
2 0	
1 1	
2 1	

### ตัวอย่างที่ 3

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
1	0
1 1	0

### ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
การรับข้อมูลเข้า	ข้อมูลเข้ารับจากคีย์บอร์ด
การแสดงผลลัพธ์	ผลลัพธ์แสดงออกมาที่จอภาพ เคอร์เซอร์อยู่ที่จุดเริ่มต้นของบรรทัดว่างเปล่า ซึ่งเป็นบรรทัดต่อจากผลลัพธ์สุดท้าย
เงื่อนไขในการให้คะแนน	โปรแกรมจะต้องประมวลผลชุดข้อมูลทดสอบที่ผู้ตรวจเตรียมไว้ได้ถูกต้อง

## ข้อมูลและคำสั่งเพิ่มเติม

นักศึกษาจะต้องระบุภาษาโปรแกรมและคอมไพเลอร์ที่ส่วนหัวของโปรแกรมดังนี้

ภาษา C และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WCB */	/* LANG: C++ COMPILER: WCB */
ภาษา C และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WDC */	/* LANG: C++ COMPILER: WDC */
ภาษาจาวา และ jdk1.7.0_71	
/* LANG: JAVA COMPILER: JAVA */	สำหรับภาษาจาวาให้ตั้งชื่อคลาสเป็น ชื่อเดียวกับโจทย์ และไม่มี การสร้างแพคเกจย่อย ทุกภาษาให้ส่งไฟล์ต้นฉบับ .c, .cpp หรือ .java