

Kő-papír-olló

Ebben a feladatban kő-papír-olló mérkőzésekhez készítünk statisztikát. A hagyományos játék szabályait ismertnek tekintjük.

Írj programot, amely kő-papír-olló mérkőzések halmaza alapján

1. meghatározza a mérkőzések számát,
2. meghatározza az egyes mérkőzések eredményét,
3. a lehetséges játszmák előfordulását egy táblázatban összegzi,
4. kiszámítja az egyes kimenetek előfordulásainak számát!

Bemenet

A *standard bemenet* legfeljebb 1000 sorból áll. Minden sor egy mérkőzést ír le a következőképpen. Egy játékos választását a K, P, O karakterek jelölik (rendre kő, papír, ollót kódolva). Egy mérkőzést a két játékos választásának betűjele ír le egy kötőjel karakterrel elválasztva.

Kimenet

A *standard kimenetre* minden részfeladat eredménye előtt egy-egy, egyetlen # karaktert tartalmazó sort kell kiírni, amelyet a részfeladat eredményét tartalmazó egy vagy több sor követ! Ha egy részfeladatot nem tudsz megoldani, akkor csak a # karaktert kell kiírni! Ha a kimenet formailag nem felel meg ennek a követelménynek (pl. kevesebb/több # karaktert ír ki) akkor „Output formátum hiba” üzenetet ad az értékelő (akkor is, ha van helyes részfeladat megoldás).

1. részfeladat: A bemenetben található mérkőzések számát kell kiírni!

2. részfeladat: Minden mérkőzéshez 1 karaktert kell kiírni annak kimenetelének megfelelően.

- 1-est, ha az első játékos nyert,
- 2-est, ha a második,
- X-et döntetlen esetén.

3. részfeladat: Három sort kell kiírni, mindhárom sorban három darabszámmal! A következő fejléccel ellátott táblázat törzséből hiányzó értékekkel, amelyek a megfelelő mérkőzések előfordulásainak számát jelölik:

2. játékos	1. játékos			
		Kő	Papír	Olló
	Kő			
	Papír			
	Olló			

Mérkőzések száma

4. részfeladat: Három számot kell kiírni egy sorba! Az első a döntetlennel végződő mérkőzések száma, a második az első játékos által megnyert mérkőzések száma, a harmadik pedig a második játékos által megnyert mérkőzések száma!

Példa

Bemenet

O-K

O-K

K-K

P-P

P-P

P-P

K-P

K-O

P-O

O-P

Kimenet

#

10

#

22XXXX2121

#

1 0 2

1 3 1

1 1 0

#

4 2 4

Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MiB