

C. 怎麼有人一直在天上飛?

Problem ID: 2025TTC_Flying

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 從巴哈上偷來的一張心酸圖

自從 Blame 逐漸適應了在雀魂麻將中摸滾打爬的生活後，他早已深深融入這片充滿競爭和挑戰的麻將江湖。每當他坐在麻將桌前，聽著牌面發出清脆的聲音，心中總有一股莫名的熱血澎湃。這場遊戲不僅僅是一場策略的比拼，更像是一場關乎智慧與運氣的冒險，每一局都充滿了驚心動魄的變數。在這條旅程中，Blame 不僅磨練了自己的牌技，還逐漸明白了雀魂中每個玩家背後的不同心態與人生哲學。

然而，當雀魂推出了一款全新的多人混戰模式時，Blame 的生活再次發生了變化。這款模式將 N 個玩家圍成一圈，從第一位玩家開始，順時針進行遊戲。每一位玩家都有各自獨特的個性，他們的行為不僅影響著遊戲的進程，還暗示著他們對勝利的渴望和對挑戰的態度。這些玩家有著 Blame 所熟悉的三種典型性格，他們之間的博弈充滿了智慧與謀略，而每一場對局都像是一場人生的縮影。

這三種性格的玩家，無一不在每一局中展現出不同的特徵。每當輪到他們時，他們的選擇、出牌方式，甚至是眼神和動作，都透露出他們對遊戲的理解和對勝利的渴望。在這場充滿陰謀與策略的混戰中，Blame 發現了玩家們的真實面貌。

雷霆戰魂

首先，Blame 看到了第一類玩家，他們正是所謂的**雷霆戰魂**。每一場遊戲對這些玩家來說，都是一場殊死戰。他們的眼中只有目標，心中只有勝利的渴望。他們絲毫不會顧及周圍人的感受，甚至不會去想其他玩家的策略和未來的計劃。每當輪到他們時，他們就會毫不猶豫地出牌，準確

無誤地胡出役滿，將下家（下一位玩家）一舉淘汰。這種無情的淘汰方式讓整個遊戲充滿了暴力的氣息。他們的每一次出牌都如同一記致命的雷霆，準確地將敵人擊飛，徹底摧毀對方的希望。這些玩家從不拖延，從不猶豫，總是以最迅速的速度和最果斷的手段，將對手踢出局外，留下自己繼續向前。

雷霆戰魂的每一場遊戲，彷彿都是一次蓄勢待發的攻擊。他們不會為了體面或顧及其他人，而是將每一次機會都視為戰爭的起點，當下家的一聲敗落，他們便會冷靜地看著自己站上頂端，無懈可擊。他們的目標只有一個——在這場混亂的戰場中，站到最後。

暗影謀士

而與此同時，Blame 發現了第二類玩家——**暗影謀士**。他們的遊戲方式比雷霆戰魂更為精妙，也更加陰險。這些玩家的每一個動作都充滿了深思熟慮，他們會觀察每一位對手，琢磨每一個細節，最終在適當的時候出手。當輪到他們時，他們並不會直接攻擊，而是用一種十分隱蔽的方式，悄無聲息地斷除對手的希望。對他們而言，勝利並非來自一場猛攻，而是來自精心策劃的計算與耐心。他們的每一步棋，仿佛是一個精心策劃的陰謀，充滿了狡猾的智慧和高超的計謀。這些玩家總是能在最不經意的時候，完成最具殺傷力的行動，將對手拖入無法自拔的困境。

暗影謀士的行為不僅僅是為了自己能活下來，而是為了將整個遊戲都操控在自己的手中。他們清楚地知道，勝利並不總是來自一場華麗的勝利，而是來自於將每一位對手的計劃拆解，並在最適當的時候，將他們一一擊敗。他們不會顯示出任何的不安與焦慮，反而總是以冷靜的態度，暗中撬動局勢，讓自己的勝利如影隨形。

隱忍求生

而第三類玩家，則是那群**隱忍求生**型人物。他們對遊戲的態度非常不同於前兩者。當輪到他們時，他們並不會急於出牌，也不會計劃一場華麗的反擊。相反，他們會選擇打出一張又一張的安全牌，確保自己不會因為冒險而陷入困境。雖然他們的方式看似保守，但也正是這種穩妥的策略讓他們得以在其他玩家相互淘汰的過程中，安穩地存活到最後。他們並不追求快速的勝利，也不渴望一場華麗的翻盤，他們的目標只有一個——在混亂的遊戲中穩穩地活下來，活到最後的那一刻。這些玩家的策略也許看似消極，但他們深知，只有在其他人相繼倒下的時候，才是他們站上巔峰的時候。

隱忍求生的玩家，或許永遠無法成為遊戲中的耀眼明星，但他們總能在最危險的時刻，保住自己的生命。他們不需要驚天動地的表現，也不會追逐炫目的結果。對他們來說，麻將的意義不在於一場華麗的勝利，而是在於穩穩地過完每一局，最終成為最後的幸存者。

這三類玩家的性格與行為，構成了雀魂中獨特的競技氛圍。他們或是如雷霆般的強勢，或是如暗影般的深謀，或是如樹林中的獵物般隱匿。而 Blame 也在這樣的競技場中，發現了自己的人生哲學：無論是哪一種性格，每一種方式都有其值得學習的地方，而最終能夠存活下來的，往往是那些最能適應變化、最懂得因應局勢的人。

在這場混戰的遊戲中，Blame 目睹了每位玩家的智慧和行為，逐漸明白了一個道理：無論多麼強勢的玩家，無論多麼隱秘的計謀，最終贏得這場遊戲的，往往是那些能夠在關鍵時刻適應變化、靈活應對的人。

現在，假如給定了 N 個玩家（編號 $1 \sim N$ ，順序為 $1 \rightarrow 2, 2 \rightarrow 3, \dots, N \rightarrow 1$ ），並且每位玩家的性格屬性分別為 A 、 B 、 C ，Blame 心中有一個疑問：這場混戰，最終的勝者會是誰呢？

在這場遊戲中，每個玩家有三種可能的行為：

- **雷霆戰魂** (A 型玩家)：每當輪到他們時，他們會毫不猶豫地出牌，準確無誤地將下家擊飛，淘汰出局。
- **暗影謀士** (B 型玩家)：他們會選擇在合適的時候發動致命一擊，將上家淘汰出局。
- **隱忍求生** (C 型玩家)：這些玩家則總是選擇安全牌，不冒險地過關，努力在每一局中生還。

每輪的遊戲都依循著固定的規則進行：當某一名玩家被擊飛後，他原先的上家會成為原先下家的上家，他原先的下家變成原先上家的下家，並且他的下家會繼續進行遊戲。每一次玩家的淘汰，都會改變局勢，可能引發一連串的變化，直到只剩下最後的幸存者。

這時，Blame 想問：最終的贏家會是誰呢？他想知道，在這場動盪不安的局中，究竟是哪一位玩家能夠憑藉自己的獨特策略，最終笑到最後。

— 輸入 —

第一行輸入一數 N

第二行輸入一長度為 N 的字串 S

代表著編號 $1 \sim N$ 的玩家性格屬性

— 輸出 —

輸出最後活著的人的編號。

— 輸入限制 —

- $1 \leq N \leq 10^6$
- $S_i \in \{A, B, C\}, 1 \leq i \leq N$
- 保證最後只會留下來一人。

— 子任務 —

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	3	$S_i \in \{A\}, 1 \leq i \leq N$
3	4	$S_i \in \{B\}, 1 \leq i \leq N$
4	25	$1 \leq N \leq 10^4$
5	68	無額外限制

— 範例輸入 1 —

5
ABCAB

— 範例輸出 1 —

4

— 範例輸入 2 —

3
BAA

— 範例輸出 2 —

2

— 範例輸入 3 —

7
ACCCCC

— 範例輸出 3 —

1

— 範例解釋 1 —

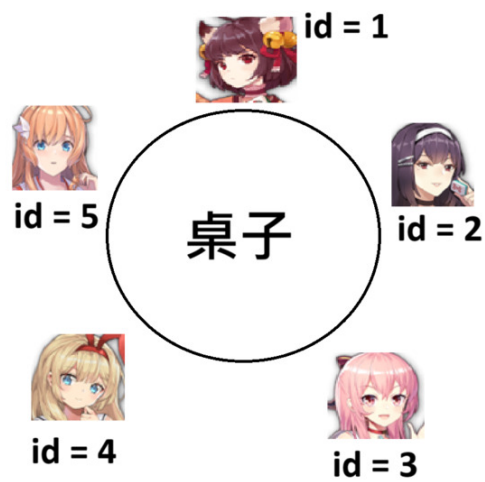


Figure 2: 一開始的大家的編號以及位置

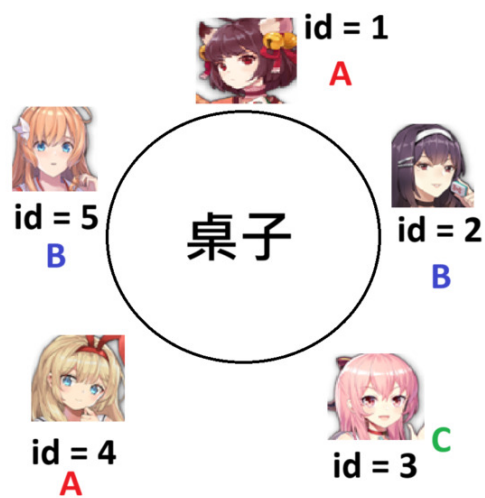


Figure 3: 玩家性格屬性

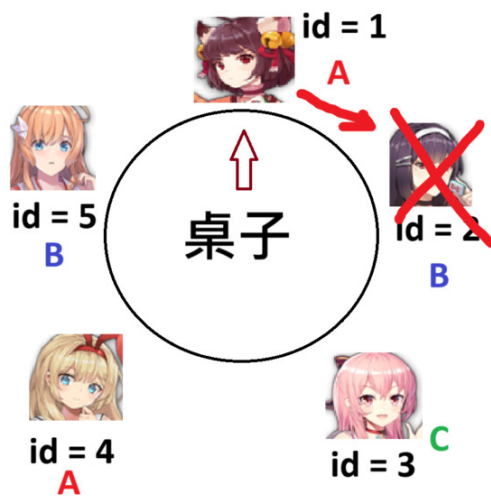


Figure 4: 玩家 1 先開始，玩家 1 淘汰了玩家 2

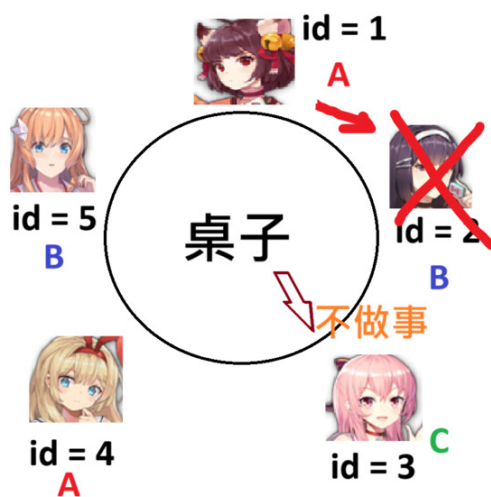


Figure 5: 輪到玩家 3，玩家 3 不做事

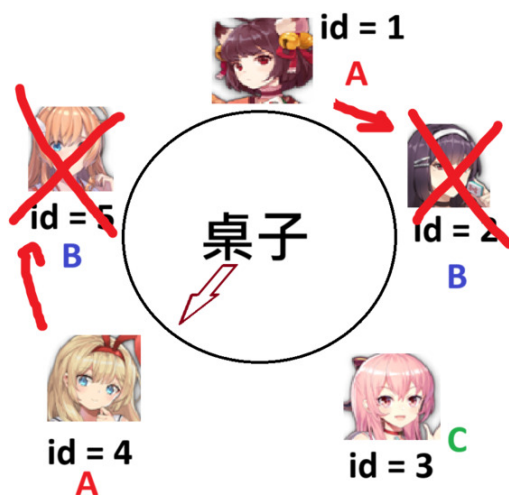


Figure 6: 輪到玩家 4，玩家 4 淘汰了玩家 5

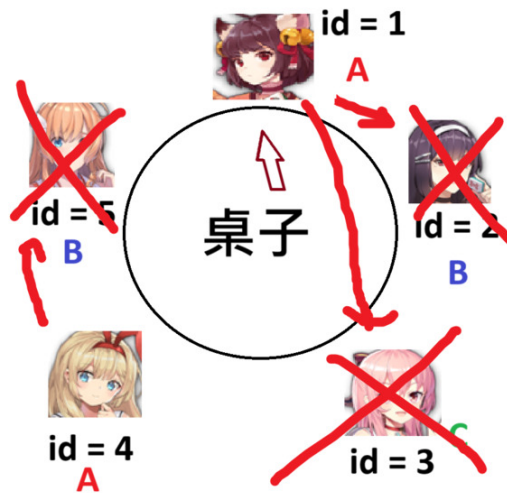


Figure 7: 輪回了玩家 1，玩家 1 淘汰了玩家 3

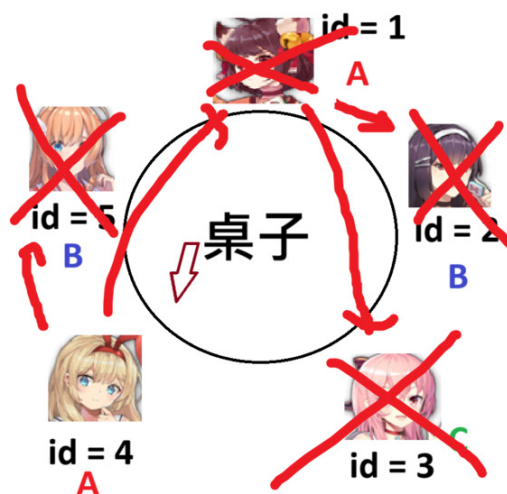


Figure 8: 輪到玩家 4，玩家 4 淘汰了玩家 1，玩家 4 得了 MVP，沒有人是躺贏狗

— 範例解釋 3 —

因為只有玩家 1 會擊飛人，所以留到最後的一定是他。