XO

Iks oks ili *križić kružić* (eng. *tic tac toe*) je jako popularna igra, pogotovo u školskim klupama. U ovom zadatku, dato vam je stanje igre a vi treba da odredite opišete to stanje. Status stanja može biti jedno od:

- nepravilno nije moguće po pravilima dovesti se u ovakvo stanje igre
- \mathbf{x} \mathbf{x} je na potezu
- o o je na potezu
- **px** pobjeda za x
- po pobjeda za o
- nerijeseno sva polja su popunjena a pobjednika nemamo

Pravila igre

U pitanju su standardna pravila igre. Ukoliko znate pravila možete ovaj dio teksta preskočiti.

Igra se igra na devet polja poredanih u 3 reda i 3 kolone.

•	•

Izgled igre na početku. Inače se tačke ne crtaju

U igri mogu učestvovati uvijek samo 2 igrača. Njima su dodjeljeni znakovi \mathbf{X} (iks/križić) ili \mathbf{O} (oks/kružić). Igrači se smjenjuju na potezu postavljajući svoj znak u neko od slobodnih polja. Prvi na potezu je uvijek \mathbf{X} .

Pobjednik je onaj igrač koji popuni svojim znakom jednu kolonu, jedan red ili jednu od dvije dijagonale.

X	О	О
X	X	
X		О

Primjer igre gdje je X pobjednik. Inače se tačke ne crtaju.

Ulaz

Na ulazu su vam data 3 stringa dužine 3 karaktera. Ovo predstavlja stanje igre. Svi stringovi mogu sadržati samo sljedeće karaktere:

- X na ovo polje je igrač sa X odigrao potez.
- O na ovo polje je igrač sa O odigrao potez.
- . (tačka) na ovo polje do sad nije niko odigrao potez.

Izlaz

Na standardnom izlazu ispisati jedno od 6 mogućih stanja igre (detalji su u opisu zadatka):

- nepravilno
- X
- 0
- px
- po
- nerijeseno

Obratite pažnju da ispišete tačno ovako kako piše u tekstu zadatka i to malim slovima.

Primjeri

Ulaz 1



Izlaz 1



Do sad niko nije igrao tako da je \boldsymbol{X} na potezu

Ulaz 2



Izlaz 2



O je pobjednik po dijagonali

Ulaz 3



Izlaz 3

nepravilno

Nije moguće da **X** odigra 3 poteza a **O** samo jedan

Ulaz 4



Izlaz 4

nepravilno

Nije moguće da pobjede i ${\bf X}$ i ${\bf O}$ jer se igra treba zavržiti nakon pobjede jednog od igrača