

## 가위-바위-보 게임

여러 사람들이 가위-바위-보 게임을 하고 있다. 이 사람들이 가위-바위-보 게임을 한번 진행했을 때의 상황이 주어졌을 때, 이긴 사람의 수를 계산하는 프로그램을 작성하시오. 게임의 진행 상태는 각 사람들이 낸 가위, 바위, 보를 각각 숫자 1, 2, 3으로 표시한다.

예를 들어 다음과 같이 6명이 진행한 게임의 상태에서는

3 1 2 3 2 2

누가 이겼는지가 결정되지 않는다. 이런 경우를 승자가 없는 비긴 게임라고 한다. 그러나 다음과 같은 게임의 상태에서는

3 2 3 2 3 3

보를 낸 4명이 바위를 낸 2명을 상대로 이기게 된다. 또한 모든 사람이 가위, 바위, 보 중에서 같은 것을 낸 경우에도 이긴 사람이 없는 비긴 경기가 된다.

### 입력

입력은 표준입력(standard input)을 사용한다. 입력은  $t$ 개의 테스트 케이스로 주어진다. 입력의 첫 번째 줄에 테스트 케이스의 개수를 나타내는 정수  $t$ 가 주어진다. 두 번째 줄부터  $t$ 개의 줄에는 한 줄에 한 개의 테스트 케이스에 해당하는 정수들이 주어진다. 각 테스트 케이스에 해당되는 각 줄의 첫 번째 정수  $n$  ( $2 \leq n \leq 100$ )은 게임에 참여한 사람의 수를 나타낸다. 그 다음에는  $n$ 개의 자연수가 주어지는데, 각 자연수는 게임의 상태를 나타내는 1, 2, 3 중의 하나이다. 같은 줄에 나열되는 각 정수들 사이에는 한 개의 공백이 있으며, 잘못된 데이터가 입력되는 경우는 없다.

### 출력

출력은 표준출력(standard output)을 사용한다. 입력되는 테스트 케이스의 순서대로 다음 줄에 이어서 각 테스트 케이스의 결과를 출력한다. 각 테스트 케이스의 출력되는 첫 줄에 각 테스트 데이터에 해당되는 입력 데이터와 같은 게임의 상태가 주어졌을 때, 이 게임에서 이긴 사람의 수를 출력한다. 게임의 결과가 비긴 경우에는 0을 출력한다.

## 입력과 출력의 예

| 입력            | 출력 |
|---------------|----|
| 3             | 0  |
| 6 3 1 2 3 2 2 | 4  |
| 6 3 2 3 2 3 3 | 0  |
| 5 2 2 2 2 2   |    |

### [실습목표]

1. 제어문 및 연산자에 대하여 실습한다.
2. 배열은 사용하지 않는다.