

## Bowling Score



โบว์ลิงเป็นกีฬาที่เราต้องโยนลูกโบว์ลิงลูกกลม ๆ ไปชนให้พินโบว์ลิงที่ตั้งไว้ 10 อันล้มให้มากที่สุด ๆ

เกมหนึ่งแบ่งออกเป็น 10 เฟรม (frame) แต่ละเฟรมโยนได้ 1 หรือ 2 ครั้ง (ยกเว้นเฟรม 10 อาจได้ถึง 3 ครั้ง)

การเขียนผลที่ได้ในแต่ละเฟรมทำดังนี้

- ถ้าโยนครั้งแรกในเฟรม ชนพินโบว์ลิงทั้งสิบล้ม (เรียกว่า strike) เขียน **X** ในผลแล้วไม่ต้องโยนครั้งที่สองในเฟรมนั้น
- ถ้าโยนครั้งแรกในเฟรม ชนพินโบว์ลิงล้มไม่หมด เขียนคะแนนตามจำนวนพินที่ล้ม แล้วก็โยนครั้งที่สอง
  - ถ้าครั้งที่สอง โยนแล้วพินที่เหลือล้มหมด (เรียกว่า spare) ให้เขียน **/** แต่ถ้าล้มไม่หมด ก็เขียนจำนวนพินที่ล้มในการโยนครั้งที่สอง
- สำหรับเฟรมที่สิบอาจได้โยนเกมอีก 1 หรือ 2 ครั้ง ดังนี้
  - ถ้าครั้งแรก strike ได้โยนอีกสองครั้ง หรือ
  - ถ้าครั้งแรกล้มไม่หมด แต่ครั้งที่สองได้ spare ก็ได้โยนครั้งที่สาม

การคิดคะแนน :

- เฟรมที่ได้ **X** ก็ได้ 10 แต้ม และยังได้คะแนนของการโยน 2 ครั้งถัดไป (ถ้ามี) มารวมเพิ่มในเฟรมนี้
- เฟรมที่ได้ **/** ก็ได้ 10 แต้ม และยังได้คะแนนของการโยน 1 ครั้งถัดไป (ถ้ามี) มารวมเพิ่มในเฟรมนี้
- เฟรมที่ไม่ได้ **X** และ **/** ก็ได้คะแนนตามที่โยนได้ในเฟรมนั้น
- เฟรมที่สิบเป็นเฟรมสุดท้าย คะแนนที่ได้ในเฟรมนี้ก็คือผลรวมของคะแนนของการโยนในเฟรม (เช่นเฟรม 10 ได้ **XX3** ก็ได้ 23 คะแนน)
- ตัวอย่าง :

| 6       | 7 | 8   |
|---------|---|-----|
| X       | X | 3 5 |
| X+X+3   |   |     |
| 10+10+3 |   |     |
| 23      |   |     |

| 9         | 10 |
|-----------|----|
| 9 / 2 / 6 |    |
| 9+ / +2   |    |
| 9+1+2     |    |
| 12        |    |

| frame  | 1      | 2       | 3       | 4   | 5        | 6       | 7      | 8   | 9       | 10      | Total |
|--------|--------|---------|---------|-----|----------|---------|--------|-----|---------|---------|-------|
| result | X      | 2 /     | 8 /     | 4 3 | X        | X       | X      | 3 5 | 9 /     | 2 / 6   |       |
|        | X+2+ / | 2+ / +8 | 8+ / +4 | 4+3 | X+X+X    | X+X+3   | X+3+5  | 3+5 | 9+ / +2 | 2+ / +6 |       |
|        | 10+2+8 | 2+8+8   | 8+2+4   | 4+3 | 10+10+10 | 10+10+3 | 10+3+5 | 3+5 | 9+1+2   | 2+8+6   |       |
| score  | 20     | 18      | 14      | 7   | 30       | 23      | 18     | 8   | 12      | 16      | 166   |

หมายเหตุ : ในเกมโบว์ลิงจริง คะแนนที่เขียนในเฟรมใดจะเขียนเป็นคะแนนรวมสะสมตั้งแต่เฟรมแรกจนถึงเฟรมนั้น

แต่สำหรับโจทย์นี้ เราจะเขียนคะแนนเฉพาะของเฟรมนั้น ตามวิธีที่แสดงในตารางข้างบนนี้

จะเขียนโปรแกรมรับผลการโยนโบว์ลิง เพื่อคำนวณคะแนนที่ต้องการ

### ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกเป็นสตริงที่แทนผลการโยนโบว์ลิงทั้ง 10 เฟรม (สตริงที่ให้นี้เป็นการเขียนผลการโยนโบว์ลิงที่ครบถ้วนถูกต้องแน่ ๆ)

บรรทัดที่สองเป็นจำนวนเต็ม ถ้าเป็น 1, 2, 3, ..., 10 ให้แสดงคะแนนที่ได้ในเฟรมนั้น ถ้าเป็นจำนวนอื่น ให้แสดงคะแนนรวมของทั้งเกม

### ข้อมูลส่งออก

คะแนนของเฟรม หรือคะแนนรวม ตามลักษณะข้อมูลนำเข้าที่ได้รับ

### ตัวอย่าง

| input (จากแป้นพิมพ์)                | output (ทางจอภาพ) |
|-------------------------------------|-------------------|
| x2/8/43xxx359/2/6<br>0              | 166               |
| 9/9/9/9/9/9/9/9/9/1<br>-4           | 182               |
| x2/8/43x <b>xx</b> 359/2/6<br>6     | 23                |
| 000000000000000000 <b>x11</b><br>10 | 12                |
| 000000000000000000 <b>xx1</b><br>10 | 21                |
| 000000000000000000 <b>2/2</b><br>10 | 12                |
| 000000000000000000 <b>27</b><br>10  | 9                 |

## ข้อแนะนำ (ถ้าทำได้ ไม่ต้องอ่านส่วนนี้ก็ได)

โครงของโปรแกรมข้างล่างนี้ เป็นโครงแบบหนึ่งที่เป็นไปได้ของการทำงานของโปรแกรมสำหรับโจทย์ข้อนี้

```
result = input().strip()
target = int(input())
i = 0                # เตรียมตัวแปรที่คอยเก็บ index เริ่มต้นของเฟรม
total_score = 0      # เตรียมตัวแปรเก็บคะแนนรวม
for f in range(1,11) : # บังคับให้ทำตั้งแต่เฟรม 1,2,...,10
    # ต้องให้ i เก็บตำแหน่งเริ่มต้นของเฟรม f ใน result

    เขียนแบบตรงไปตรงมา
    ก็แยกเป็น 7 กรณี xxx, xx?, x?/, x??, ?/x, ?/? , ??
    เพื่อคำนวณคะแนนของเฟรม f เก็บใส่ตัวแปร score_in_frame_f
    แต่ละกรณีอาจมีรูปแบบการคำนวณคะแนน และปรับค่าของ i ต่างกัน

    if ..... :
        ...
    elif ... :
        ...
    elif ... :
        ...
    elif ... :
        ...
    elif ... :
        ...
    elif ... :
        ...
    else :
        ...

    total_score += score_in_frame_f
    if f == target :
        ???

???
```