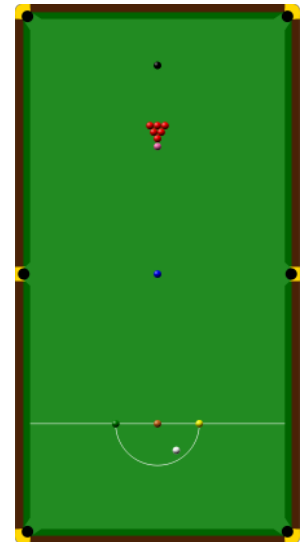


Six-Red Snooker Score

สนุกเกอร์ (snooker) คือเกมที่มีผู้เล่นสองคนพยายามแทงลูกสีขาวเพื่อไปชนลูกสีอื่นลงหลุมให้ได้คะแนนมากที่สุด ลูกสนุกเกอร์มีหลายสี แต่ละสีมีคะแนนกำกับดังนี้

สี	Red	Yellow	Green	Brown	Blue	Pink	Black
อักษรย่อแทนสี	R	Y	G	W	B	P	K
คะแนน	1	2	3	4	5	6	7



Six-red snooker เป็นสนุกเกอร์แบบหนึ่งที่มีลูกแดง 6 ลูก และสีอื่นอย่างละหนึ่งลูก กฎการแทงลูกลงหลุมมีเรื่องจุกจิกที่ขอลืออธิบายในที่นี้ ขอสรุปการคิดคะแนนในการแข่งขันหนึ่งรอบหรือเรียกว่าหนึ่งเฟรม (frame) ดังนี้

- การแทงลูกมีสองช่วง
 - ช่วงแรก: ยังมีลูกแดงเหลือบนโต๊ะ ผู้เล่นแทงขาวชนแดงให้ลงหลุม ถ้าสำเร็จ จะได้คะแนนของลูกแดง จากนั้นจะเลือกลูกแถมสีใดก็ได้ที่อีกหนึ่งลูก ที่จะแทงขาวให้ชนลูกที่เลือกให้ลงหลุม ถ้าสำเร็จ จะได้คะแนนของลูกสีนั้น และนำลูกสีนั้นกลับขึ้นมารวางบนโต๊ะ
 - ช่วงหลัง: ไม่มีลูกแดงบนโต๊ะ ผู้เล่นต้องแทงขาวชนลูกสีอื่น คือ เหลือง เขียว น้ำตาล น้ำเงิน ชมพู และดำ ตามลำดับ และได้คะแนนตามสีที่ลงหลุม
- ผู้เล่นคนใด แทงลูกไม่ได้ตามกฎ (ซึ่งในบางกรณีอาจต้องเสียคะแนน) ก็จะต้องเปลี่ยนให้ผู้เล่นอีกคนเล่น (แต่ในใจตอนนี้ เราไม่สนใจการตัดคะแนน)

ตารางข้างล่างนี้แสดงตัวอย่างผลการแทงและคะแนนตามลำดับจากบนลงล่างในหนึ่งเฟรม ช่องขวาสุดแทนผลการแทง ที่จะใช้เป็น input ของโปรแกรมที่จะเขียนกัน เช่น **1RB** คือผู้เล่นหมายเลข 1 แทงขาวชน**แดง**ลงหลุมสำเร็จ ตามด้วยลูกแถมสี**ฟ้า**ก็สำเร็จ ถ้าเป็น **x** แสดงว่าแทง**ไม่สำเร็จ**

ผู้เล่นหมายเลข 1			ผู้เล่นหมายเลข 2			ข้อมูลขาเข้า ของโปรแกรม
ลูกแรก	ลูกแถม	คะแนน	ลูกแรก	ลูกแถม	คะแนน	
Red	Blue	1+5 = 6				1RB
Red	Black	1+7 = 8				1RK
Red	ไม่สำเร็จ	1				1RX
			Red	Green	1+3 = 4	2RG
			Red	Pink	1+6 = 7	2RP
			Red	Brown	1+4 = 5	2RW
			ไม่สำเร็จ		0	2X
Red	Yellow	1+2 = 3				1RY
Yellow		2				1Y
Green		3				1G
Brown		4				1W
Blue		5				1B
ไม่สำเร็จ		0				1X
			Pink		6	2P
			Black		7	2K
รวม		32			29	

ข้อสังเกต: เกมจบ
เมื่อลูกแรกเป็นสีดำ

จึงเขียนโปรแกรมรับผลการแทงตลอดทั้งเฟรม เพื่อคำนวณ คะแนนรวมของผู้เล่นทั้งสอง และสรุปผลการแข่งขัน

ข้อมูลนำเข้า

มีหลายบรรทัด จนกว่าจะจบเฟรม โดยแต่ละบรรทัดจะประกอบด้วยตัวอักขระ 2 หรือ 3 ตัว

ตัวแรก แทนหมายเลขของผู้เล่น

ตัวที่ 2 แทนสีของลูกที่ลงหลุม ถ้าเป็น **x** แสดงว่าแทงไม่สำเร็จ

ตัวที่ 3 แทนสีของลูกแถมที่ลงหลุม ถ้าเป็น **x** แสดงว่าแทงไม่สำเร็จ (ข้อสังเกต: จะมีตัวที่ 3 ก็เมื่อตัวที่ 2 เป็น **R** คือลูกแดงลงหลุม ก็ได้ลูกแถม)

ข้อมูลที่ระบบส่งมาให้ทดสอบมีตัวแรกเป็น 1 หรือ 2 เท่านั้น และตัวที่สองและสามเป็น **R, Y, G, W, B, P, K** หรือ **x** เท่านั้น

ข้อมูลส่งออก

มี 2 บรรทัด

- บรรทัดแรก แสดงคะแนนรวมของผู้หมายเลข 1 ตามด้วยคะแนนรวมของผู้หมายเลข 2 (คั่นด้วยช่องว่าง 1 ช่อง)
- บรรทัดที่สอง แสดงข้อความ **Player 1 wins** หรือ **Player 2 wins** หรือ **Tie** เมื่อผู้เล่นหมายเลข 1 ชนะ หรือ ผู้เล่นหมายเลข 2 ชนะ หรือ เสมอกันตามลำดับ

input (จากแป้นพิมพ์)	output (ทางจอภาพ)
1RB 1RK 1RX 2RG 2RP 2RW 2X 1Y 1G 1W 1B 1X 2P 2K	29 29 Tie
1RB 1RP 1RX 2RB 2RP 2RW 2X 1Y 1G 1W 1B 1X 2P 2K	28 31 Player 2 wins
1X 2RK 2RK 2RK 2RK 2RK 2Y 2G 2W 2B 2P 2K	0 75 Player 2 wins