

A:磯野、あれやろうぜ！



原案：田中
解答：田中・中野
解説スライド：中野



問題の概略



- 磯野と中島が「あれ」で勝負します。
- 何行かにわたって磯野と中島が行ったゲームの内容が入力されます。
- それをシミュレートし、勝敗が途中で決定する場合その勝敗を、決定しない場合引き分けである事を出力してください。



解法

- （実装が面倒くさいけど）やるだけ。
- 最初のターンから最後のターンまでシミュレートしていきます。
- それぞれのターンでは、双方の手と攻撃力を見ながら条件分岐をして勝敗が決定するか、次のターンに持ち越しかを判定していきます。
- 攻撃力が5以上になることはない、攻撃力が0の攻撃をすると反則である、攻撃後には攻撃力が0になるなどの条件に気をつけましょう。

Writer解

- 田中(C++) 67行
- 中野(Java) 75行
- 井上 (C++) 37行
- 鈴木(C++) 42行

実は……

- 左下の画像、T画伯による「サザエ」でした！
- またT氏はこの問題で人類史上初（？）のAOJ問題文デビューを果たしました！（おそらく人間の画像はAOJ史上初？）

