



6. สอนโอเอ็กซ์มดน้อย (Ant OX)

โดย นายอัศรพงศ์ วัชรพลกร

ต่อมาเบบของจุนจะต้องมาสอนมดน้อยเล่นโอเอ็กซ์ในตารางขนาด 3×3 ในข้อนี้เบบของจุนจะได้รับตารางเกมโอเอ็กซ์ที่เล่นค้างไว้อยู่ และตาต่อไปจะเป็นตาของผู้เล่น O โดยเบบของจุนมีงานที่ต้องทำ ได้แก่

- หาก O สามารถชนะในตานี้ได้ ให้หาว่า O จะชนะได้ในช่องไหน
- หาก O ไม่สามารถชนะในตานี้ได้ ให้หาว่า O ควรจะลงช่องไหน เพื่อให้ตาถัดไป X ไม่ชนะ

งานของคุณ

จงเขียนโปรแกรมเพื่อหาตำแหน่งที่ควรลงตัว O ในการเล่นเกมโอเอ็กซ์มดน้อย

รับประกันว่าทุกชุดข้อมูลทดสอบจะถูกสร้างมาอย่างดีให้สามารถหาคำตอบของข้อนี้ได้เสมอ และคำตอบของข้อนี้จะมีเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก รับจำนวนเต็มบวก Q แทนคำถาม โดยที่ Q ไม่เกิน 100

ในแต่ละคำถาม จะมีทั้งสิ้น 3 บรรทัด ให้รับตารางเกมโอเอ็กซ์ที่เล่นค้างไว้อยู่โดยตารางเกมจะเป็น ‘ O ’ หรือ ‘ X ’ หรือ ‘.’ ติดกันบรรทัดละ 3 ตัวอักษรเท่านั้น

ข้อมูลส่งออก

Q บรรทัดเดียว แต่ละบรรทัดให้แสดงตำแหน่งที่ผู้เล่น O ควรจะลง โดยให้ช่องบนซ้ายเป็นช่อง (1, 1) และช่องล่างขวาเป็นช่อง (3, 3) เสมอ

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
2	1 2
X . X	1 1
. O .	
O . .	
. O O	
. X X	
. . .	