

Problem 3：其他

子題 1：撲克牌遊戲 (程式執行限制時間: 2 秒) 14 分

許多人常喜歡玩撲克牌，每副撲克牌共有 52 張牌，有四種花色：黑桃、紅桃、方塊、和梅花。在撲克牌的玩法中，A 可作 1 點或 14 點，而 2-10 則等同於該牌之點數，另外 J、Q、K 分別為 11、12、13 點。在測試檔案中，每位玩家只會分到六張牌。下表將 52 張牌分別對應到數字 1~52，在測試檔案中，將以下表的數字代表某張牌。

點數 花色	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
黑桃	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
紅桃	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
方塊	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
梅花	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52

五張牌的相關的牌型如下：

「同花順」為同花色且連續點數的五張牌，相同花色的「順子」，得分7分；

「四條」為四張同點數的牌，外加任一單張的五張牌，得分6分；

「葫蘆」為三張同點數，另兩張同點數的牌；即一個「一對」和「三條」所組成的五張牌；得分5分；

「順子」為五張點數連續的牌，點數各差 1 點的連續牌，從 A-2-3-4-5(1-2-3-4-5)，到 10-J-Q-K-A(有10-11-12-13-14，但沒有J-Q-K-A-2)，得分4分；

「三條」五張牌中包含三張同點數的牌，得分3分；

「兩對」五張牌中包含兩對兩同點數的牌，但不是四張相同點數的牌(非四條)，得分2分；

「一對」五張牌中包含只有兩張同點數的牌，得分1分；

「雜牌」指不屬於以上任何一種組合，得分 0 分。

如上表所示，每張牌以一個數字(1~52)代表，例如：以 18 代表紅桃 5。本題目判斷手上的六張牌中，任取五張找出得分最高的分數是屬於以上那一種牌型。

例如測試資料 3 44 4 6 7 5，分別對應到六組的五張牌、牌型和如下：

44 4 6 7 5：一對，1 分。

3 4 6 7 5：同花順，7 分。

3 44 6 7 5：一對，1 分。

3 44 4 7 5：一對，1 分。

3 44 4 6 5：一對，1 分。

3 44 4 6 7：順子，4，分。

得分最高的分數為 7 分，所以這筆測試資料輸出 7。

輸入說明：

每個輸入資料含多個玩家取得的撲克牌資料，在檔案 `in1.txt` 和 `in2.txt` 中，每個玩家分別各使用一副牌，第 1 列的數字 n 代表有幾筆玩家資料要測試， $1 \leq n \leq 5$ ，第二列起為測試資料，每列為每筆的測試資料，代表每個玩家拿到的六張撲克牌，每張牌以空白隔開，而空白不限定一個。

輸出說明：

按照每個玩家手上的六張牌，任取五張判斷屬於那一種牌型，以得分 0(含)~7(含)代替牌型，程式應判斷牌型 6 種牌型組合，輸出得分最高的分數。

輸入範例 1：【檔名：in1.txt】

```
2
3 44 4 6 7 5
19 12 1 32 45 25
```

輸入範例 2：【檔名：in2.txt】

```
2
14 16 18 19 20 21
4 17 30 43 9 22
```

輸出範例：【檔名：out1.txt】

```
7
5
```

輸出範例：【檔名：out2.txt】

```
0
6
```