

tik-tak-golf

Jest piątek, za tobą ciężki tydzień i chciałbyś się odprężyć. Z tegoż to powodu w grupce swoich kilku znajomych poszliście na nocowanie na pole golfowe. Niefortunnie Bajtek zasnął jako pierwszy (jak to na nocowaniach ze znajomymi bywa, jest to poważny błąd strategiczny). Na domiar złego wpada ci w oko permanentny marker. W twojej głowie kręcą się zębatki i pojawia się myśl. Od razu wyzywasz kolegę po prawej na pojedynek kółko i krzyżyk. Oczywiście na czołe Bajtka, niezmazywalm markerem. Tak się składa, że kolega po prawej jest nadwornym informatykiem Ateny. Aby go pokonać sam będziesz musiał napisać program do kółka i krzyżyk. Jeżeli zrobisz nieoptymalny ruch wszechświat pokryje się czerwienią i unicestwi.

!Uważaj! każde wciśnięcie przycisku na klawiaturze twojego laptopa zwiększa szansę, że Bajtek się obudzi i cała zabawa skończona, więc postaraj się je zminimalizować.

Punkty są obliczane w następujący sposób: $1000 \cdot \frac{\text{globalMinimalChars}}{\text{chars}}$

Wejście

Na wejściu znajdują się kwadraty 3x3 złożone z liter "O", "X" oraz ".".

"," oznacza puste pole.

Znak pierwszy alfabetycznie zaczyna grę.

Możesz przyjąć, że plansze są osiągalne w zwykłych grach kółka i krzyżyk.

Wyjście

Na wyjściu dla każdej planszy należy wypisać koordynaty pola, w którym wykonujesz ruch. Pary koordynatów powinny się znajdować w kolejnych liniach. Ruch nie może pogorszać twojej szansy na wygraną/remis/przegraną.

Przykład

Wejście	Wyjście
O.O .XX ...	2 1 1 2 3 3 3 3
O.O OXX X.. 	
XX. XOO .O.	