Grozna pošast divja po Neo Tokiu 5! Obrambne sile Zemlje (EDF) so poslale enoto mech, da bi premagala pošast. Ker je po prejšnjih divjanjih pošasti na voljo samo ena enota mech-a, se je EDF odločil, da pred začetkom napada simulira prihajajoči boj med mehom in pošastjo. EDF je ugotovil, da lahko vzorec napada pošasti simulirajo s serijo potez, ki jih pošast izvaja zaporedno. Če vsako od teh potez označimo z eno samo črko, lahko vzorec napada simuliramo kot en sam niz, ki ga beremo od leve proti desni. Pošast ima naslednje poteze:

1. Praska, označena s črko 'R';
2. Ugriz, označen s črko 'B';
3. Laserski dih, označen s črko 'L'.

Da bi premagal pošast, mora mech za vsako potezo pošasti izvesti ustrezno protinapadno potezo:

1. Rez, označen s črko 'S', prepreči pošastino prasko;
2. Brc, označen s črko 'K', prepreči pošastin ugriz;
3. Ščit, označen s črko 'H', prepreči pošastin laserski dih;

Vendar obstaja ena težava. Ko pošast izvede zaporedno kombinacijo treh potez – praske, ugriza in laserskega diha, v poljubnem vrstnem redu – to postane zelo močan napad, ki ga mora mech preprečiti z eno samo posebno potezo, imenovano Combo breaker, označeno s črko 'C'. En sam Combo breaker absorbira celotno kombinacijo treh potez. Vse nadaljnje poteze pošasti bo moral mech preprečiti posamično ali kot del nove kombinacije. Posamezna poteza pošasti nikoli ne more biti del več kot ene kombinacije.

EDF lahko zdaj zaradi obsežne analize preteklega vedenja pošasti zanesljivo predvidi poteze pošasti vnaprej. Podan vam je niz, ki predstavlja poteze, katere bo pošast uporabila v boju proti mechu. EDF potrebuje, da napišete program, ki izpiše zaporedje potez, ki jih mora izvesti mech, da premaga pošast.

Vhodni podatki

Ena sama vrstica, ki vsebuje niz, sestavljen iz najmanj 1 in največ 1 000 000 znakov, ki so lahko črke 'R', 'B' in 'L'.

Izhodni podatki

Izpiši en sam niz, sestavljen iz črk, ki označujejo poteze, katere mora mech izvesti zaporedoma, da premaga pošast.