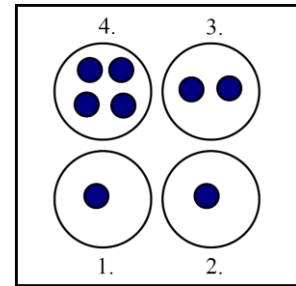


Mankala

A Mancala családba tartozó játékok, amelyeket kavicsokkal és üregekkel játszottak, a legősibbek közül valók. A kétszemélyes mini mancala változatában négy üreg van. Az 1. és a 2. üreg az egyik, a 3. és 4. üreg a másik játékoshoz tartozik. A játék kezdetén az üregekbe véletlenszerűen beraknak legfeljebb 8 kavicsot. A játékosok felváltva lépnek, az 1-es játékos kezd. A soron következő játékos kiválaszt a hozzá tartozó üregek közül egyet, majd kiveszi az abban lévő összes kavicsot. Ezután a kivett kavicsokból egyet eldob, a többi pedig szétosztja az üregek között az alábbiak szerint. Az órajárással ellentétes irányban haladva minden érintett üregbe rak egy kavicsot, de kihagyja azt az üreget, amelyből kivette a kavicsokat. Például, ha az 1. üreget választja, amiben 6 kavics van, akkor sorrendben a 2., 3., 4., 2. és 3. üregbe rak egy-egy kavicsot.



A játék akkor ér véget, ha a soron következő játékos nem tud lépni, mert mindkét hozzá tartozó üreg üres. Az a játékos nyer, aki utoljára tudott lépni.

Írj programot, amely a játékot kezdő 1. játékos nyerő stratégiáját valósítja meg!

Könyvtár

A játék lejátszásához az alábbi műveleteket lehet használni, amelyeket az `game` modul valósít meg.

- `Pit`: egy i egész szám az argumentuma, a függvényhívás eredménye az i -edik üregben lévő kavicsok száma. Ezzel kell lekérdezni a kezdeti játékállást!
- `MyMove`(i): ezzel a művelettel közli az 1. játékos az aktuális lépését. Egyetlen argumentuma a lépésben választott üreg sorszáma, ami 1 vagy 2 lehet. A művelet hatására a 2. játékos azonnal lép (ha tud).
- `YourMove`: argumentum nélküli művelet, a 2. játékos utolsó lépését adja (ami 3 vagy 4 lehet).

Ha az aktuális játékos nem tud lépni, akkor a program automatikusan befejeződik.

A műveletek Pascal deklarációja:

```
uses game;
function Pit(i: integer): integer;
procedure MyMove(i: integer);
function YourMove: integer;
```

A műveletek C/C++ deklarációja:

```
#include "game.h"
int Pit(int i);
void MyMove(int i);
int YourMove(void);
```

Használat

Az értékelő szerverről letölthető `minta.zip` állomány tartalmaz egy forrásnyelvű (C/C++ és Pascal) ellenfél modult. Ezt kell hozzászerkeszteni a megoldásodhoz! Ez az ellenfél csak egy minta a gyakorláshoz, a tényleges értékelés nem ezzel történik.

Saját gépen próbáláskor a `standard bemenet` első sorában a kezdeti játékállást kell megadni, tehát négy nemnegatív egész számot, amelyek összege legfeljebb 8!

Korlátok

A megoldás program nem olvashat, és nem írhat semmilyen állományt!

Időlimit: 1.0 mp.

Memórialimit: 32 MiB

Pontozás: A programodat csak olyan bemenetekre tesztelik, amelyre a játékot kezdő 1. játékosnak van nyerő stratégiája, tehát nyerhet, bárhogyan is lép az ellenfele.