



HR

Condition - ★★

Proposer: พ้อยากนอนวันละ 8 ชม.

ผู้นำแห่งหมู่บ้านครองชัยได้เปิดรับสมัครผู้กล้าหาญคนใหม่ที่จะเข้ามาเป็นมือขวาของผู้นำ โดยวิธีการคัดเลือกนั้นจะมีแบบฝึกหัดที่โหดและดุดันมาก ๆ จนกระทั่งมาถึงรอบสุดท้าย ที่จะต้องมีการตัดสินอย่างจริงจังว่าใครกันแน่ที่จะเหมาะแก่การเป็นมือขวาของผู้นำในหมู่บ้าน โดยในรอบสุดท้ายนั้นจะมีผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด 2 คน แต่ละคนจะมีเลขประจำตัวผู้สมัครของตนเองซึ่งจะได้รับจากตอนที่สมัครเข้าแข่งขัน โดยเลขประจำตัวผู้สมัครนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดกลุ่มการแข่งขันในช่วงแรก ๆ มากไปกว่านั้นผู้เข้าแข่งขันจะได้รับการบันทึกสถิติทั้งหมด 3 ด้านต่อไปนี้ Attack, Defense, และ Speed โดยเกณฑ์ในการตัดสินผู้ชนะจะเป็นดังนี้

เกณฑ์ตัดสินด้วยคะแนน

- ผู้เข้าแข่งขันคนใดมีคะแนนรวมมากกว่าคู่แข่ง คนนั้นจะเป็นผู้ชนะ
- คะแนนรวมเท่ากัน ให้เปรียบเทียบที่ Attack ใครมากกว่าชนะ
- พลังโจมตีเท่ากัน ให้เปรียบเทียบที่ Speed ใครมากกว่าชนะ
- หากค่า Attack กับ Speed เท่ากัน ให้วัดว่าผู้แข่งขันแต่ละคนมาจากกลุ่มใด
 - มีเพียงผู้แข่งขันเพียงคนเดียวเท่านั้นที่รหัสขึ้นต้นหลักที่ 3 คือหมายเลข 3 จะถือเป็นผู้ชนะ หากไม่ใช่จะถือเป็นเกณฑ์ถัดไป
 - มีเพียงผู้แข่งขันเพียงคนเดียวที่รหัสลงท้ายด้วยเลข 21 จะถือเป็นผู้ชนะ หากไม่ใช่จะถือเป็นเกณฑ์ถัดไป
 - ผู้แข่งขันที่มีเลขรหัสขึ้นต้นน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ (00 ถือว่าน้อยกว่า 99)
 - นอกเหนือจากนี้ถือว่าเสมอกันและจะไม่รับผ่านการคัดเลือก

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดที่ 1 รับค่าเป็นหมายเลขผู้เข้าแข่งขันจำนวน 10 หลัก

บรรทัดที่ 2 รับค่าเป็นหมายเลขผู้เข้าแข่งขันจำนวน 10 หลัก

บรรทัดที่ 3 รับค่าจำนวนเต็มเป็นพลังด้าน Attack, Defense, Speed ตามลำดับของคนที่ 1

บรรทัดที่ 4 รับค่าจำนวนเต็มเป็นพลังด้าน Attack, Defense, Speed ตามลำดับของคนที่ 2

ข้อมูลส่งออก

แสดงข้อความ Win: ตามด้วยหมายเลขผู้ชนะ กรณีเสมอกันให้แสดงผลว่า No one.

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า Input	ข้อมูลส่งออก Output
6730637521 6600000022 20 10 1 10 5 1	Win: 6730637521
6730637521 6600000022 20 15 30 20 14 31	Win: 6600000022
5832345321 5839834521 15 10 2 15 10 2	No one.

ชุดข้อมูลทดสอบ

10% ผู้เล่นทุกคนมีผลสุดท้ายเป็น “เสมอ”

20% ผู้เล่นชนะโดยที่รหัสขึ้นต้นน้อยกว่าอีกฝั่ง

10% ผู้เล่นชนะโดยที่ผู้เล่นมีรหัสสองหลักสุดท้ายคือ “21” เพียงผู้เดียว

10% ผู้เล่นชนะโดยที่รหัสหลักที่ 3 คือ “3” เพียงผู้เดียว

20% ผู้เล่นชนะโดยที่ค่า Attack หรือ Speed ของฝ่ายใดหนึ่งมากกว่า

30% ผู้เล่นชนะโดยที่มีฝ่ายใดหนึ่งมีคะแนนรวมมากกว่าอีกฝ่ายเสมอ