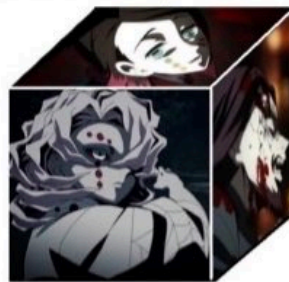


Muzan เป็นหัวหน้าอสูร เขามีลูกน้องในกลุ่ม **อสูรข้างแรม** ทบทเรียนตามลำดับชั้นของพลังปิศาจ จากนั้นไปมาก ดังนี้

อสูรข้างแรมอันดับหก	ชื่อ Kamanue	มีพลังปิศาจ 60
อสูรข้างแรมอันดับห้า	ชื่อ Rui	มีพลังปิศาจ 74
อสูรข้างแรมอันดับสี่	ชื่อ Mukago	มีพลังปิศาจ 75
อสูรข้างแรมอันดับสาม	ชื่อ Wakuraba	มีพลังปิศาจ 78
อสูรข้างแรมอันดับสอง	ชื่อ Rokuro	มีพลังปิศาจ 80
อสูรข้างแรมอันดับหนึ่ง	ชื่อ Enmu	มีพลังปิศาจ 84

RuiEnmuRuiMukagoEnmu



เวลาที่ Muzan จะเลือกใช้งานลูกน้องตนไหน เขาจะทำพิธีเสี่ยงทาย โดยการ  
ทอมนต์ปิศาจและทอยลูกเต๋าอสูรที่แต่ละหน้าเป็นหน้าลูกน้องแต่ละตน ไปเรื่อย ๆ  
เมื่อลูกเต๋ารับขึ้นเป็นหน้าของลูกน้องตนไหน ชื่อลูกน้องตนนั้น (ชื่อจะสะกดด้วยอักษร  
ภาษาอังกฤษ ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ตามด้วยพิมพ์เล็กทั้งหมดเสมอ) จะไปปรากฏ  
เป็นอักขระสีแดงสลักอยู่บนผนังถ้ำเรียงต่อกันไปเรื่อย ๆ จนเมื่อ Muzan ทอมนต์  
จบ เขาจะหยุดทอยลูกเต๋า ก็จะปรากฏอักขระ Z ปิดท้ายรายการชื่อนั้น

ภาพแสดงตัวอย่างลูกเต๋อสูร ซึ่งครั้งล่าสุดทอยได้หน้า Enmu  
ในชุดอักขระที่ผนังถ้ำจึงมีชื่อ Enmu อยู่ท้ายสุด

จากนั้น Muzan จะคำนวณคะแนนการเสี่ยงทายของลูกน้องแต่ละตน จากจำนวนครั้งที่ได้ชื่อลูกน้องคนนั้นจากการทอยลูกเต๋า คูณด้วย พลัง  
ปิศาจของลูกน้องตนนั้น ตนใดได้คะแนนมากที่สุด จะถูกเลือกให้ไปทำการกิจ แต่หากมีลูกน้องได้คะแนนสูงสุ่มมากกว่าหนึ่งตน ตนที่มีพลังปิศาจ  
น้อยกว่าจะได้รับเลือก

ตัวอย่างเช่น ถ้า Muzan ทอมนต์และทอยลูกเต๋าคิดชุดอักขระ (รายการชื่ออสูรข้างแรม) ปรากฏบนผนังถ้ำดังต่อไปนี้

RokuroEnmuRuiRuiMukagoRuiZ

เมื่อคำนวณคะแนน จะพบว่า คะแนนของ Enmu เป็น 84, Rokuro เป็น 80, Wakuraba เป็น 0, Mukago เป็น 75, Rui 222 (3 ครั้ง x 74  
เป็น 222), และ Kamanue ได้ 0 ดังนั้น Rui จึงเป็นผู้ที่ได้รับเลือกให้ไปทำการกิจในครั้งนี้เพราะได้คะแนนการเสี่ยงทายสูงสุด

จึงเขียนโปรแกรมเพื่อรับชุดอักขระที่เป็นรายการชื่ออสูรบนผนังถ้ำเข้ามา แล้วแสดงผลลัพธ์เป็นชื่ออสูรข้างแรมที่ถูกเลือกให้ไปทำการกิจออกมา  
ที่หน้าจอ พร้อมคะแนนการเสี่ยงทายของอสูรข้างแรมคนนั้น

**ข้อมูลเข้า** ข้อมูลเข้า มีเพียงบรรทัดเดียว คือชุดอักขระที่เป็นชื่ออสูรข้างแรม ชื่อใดบ้างก็ได้ ชื่อละกี่ครั้งก็ได้ สลับลำดับกันอย่างไรก็ได้  
ต่อเนื่องกันโดยไม่มีวันวรรค และจะจบท้ายด้วย Z เสมอ เมื่อป้อนข้อมูลเข้าครบทั้งหมดแล้วจะกดขึ้นบรรทัดใหม่เพียงครั้งเดียว

**หมายเหตุ** กำหนดให้ข้อมูลเข้าทุกตัวมีค่าถูกต้องตามรูปแบบ ขอบเขต และ เช็ทของค่าที่เป็นไปได้ตามข้อกำหนดในโจทย์เสมอ นักศึกษาไม่  
จำเป็นต้องตรวจสอบ (validate) ข้อมูลเข้า

**ข้อมูลส่งออก** ข้อมูลส่งออกมี 1 บรรทัด เป็นค่าที่เป็นชื่ออสูรข้างแรมที่ถูกเลือกให้ไปทำการกิจออกมาที่หน้าจอ พร้อมคะแนนการเสี่ยงทาย  
(ระหว่างชื่ออสูร กับคะแนน คั่นด้วยเว้นวรรคหนึ่งตัวเท่านั้น)

ตัวอย่างที่ 1

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
RuiRuiKamanueRuiKamanueKamanueKamanueZ	Kamanue 240

ตัวอย่างที่ 2

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
KamanueRokuroRokuroRokuroKamanueKamanueKamanueZ	Kamanue 240

ตัวอย่างที่ 3

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
EnmuRokuroWakurabaMukagoRuiKamanueEnmuEnmuRuiEnmuZ	Enmu 336

ตัวอย่างที่ 4

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
EnmuRuiEnmuRuiEnmuRuiEnmuRuiRuiZ	Rui 370

ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
การรับข้อมูลเข้า	ข้อมูลเข้ารับจากคีย์บอร์ด
การแสดงผลลัพธ์	ผลลัพธ์แสดงออกมาที่จอภาพ เคอร์เซอร์อยู่ที่จุดเริ่มต้นของบรรทัดว่างเปล่า ซึ่งเป็นบรรทัดต่อจากผลลัพธ์สุดท้าย
เงื่อนไขในการให้คะแนน	โปรแกรมจะต้องประมวลผลชุดข้อมูลทดสอบที่ผู้ตรวจเตรียมไว้ได้ถูกต้อง