

### ชุดปัญหา เกมกระดานครอสเวิร์ด [Scrabble] (15 คะแนน)

ประเทศไทยจะคุ้นเคยในชื่อ Crossword เริ่มต้นมาจากสถาปนิกเกษียณอายุ Alfred Mosher Butts ในปี ค.ศ. 1933 โดยเกิดจากการสังเกตตลาดของการเล่นเกมในขณะนั้นที่จะแบ่งแยกออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เกมที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข เกมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว และเกมที่เกี่ยวข้องกับภาษา โดยเขาต้องการที่จะผสมผสานระหว่างเกมการเรียงตัวอักษรเป็นคำ (Anagrams) และเกมเติมศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword) เข้าด้วยกัน โดยให้ชื่อในครั้งแรกว่า Lexico โดยการเล่นสามารถเล่นได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยผู้เล่นแต่ละคนจะเล่นจะวางตัวอักษรลงตารางได้ครั้งละ 1 คำในแนวนอนหรือแนวตั้งเท่านั้น ส่วนคะแนนจะได้จากคะแนนในตัวอักษรและแต้มพิเศษในตาราง (ข้อมูลจาก wiki)

ในข้อสอบ เราจะสร้างกลไกพื้นฐานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเกมกระดานครอสเวิร์ด

#### ปัญหาที่ 1 คัดคะแนนของคำ (WordScore) (2 คะแนน)

ในการเล่นเกมกระดานครอสเวิร์ด (Scrabble) จะมีตัวอักษรที่มีคะแนนไม่เท่ากันคือ

แต้ม	ตัวอักษร
0	ตัวว่าง ใช้เครื่องหมาย ? แทนตัวอักษรใดก็ได้
1	A, E, I, L, N, O, R, S, T และ U
2	D และ G
3	B, C, M และ P
4	F, H, V, W และ Y
5	K
8	J และ X
10	Q และ Z

ตัวอย่างเช่น คำว่า QUEEN จะคิดคะแนนเป็น  $Q(10)+U(1)+E(1)+E(1)+N(1) = 14$  คะแนน

จากคำศัพท์ที่ให้ จงหาคะแนนในแต่ละคำแล้วพิมพ์ออกมา

### ข้อมูลเข้า

1. บรรทัดแรก ประกอบด้วยจำนวนคำศัพท์ ( $1 < N \leq 1,000$ )
2. ข้อมูลเข้าอีก N บรรทัดจะเป็นคำที่ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ

### ข้อมูลออก

คะแนนของคำแต่ละคำ

### ตัวอย่าง

ข้อมูลเข้า	ผลลัพธ์
6 STATION FRONT BLACK SHEEP RECYCLE PEA	7 8 13 10 14 5
10 APOLOGETICS MONOPOLY CAPITAL MODE?N ENGLISH ENDLESS DEFINITIVE SUBJECTIVE EXERCI?E RELAX	16 15 11 8 11 8 17 24 16 12
8 OXYPHENBUTAZONE QUIZZIFY QUIXOTRY QUETZALS GHERKINS SYZYG QUARTZY MUZZIKS	41 41 27 26 16 25 28 29