

## ลูกเต๋า (Dice)

กำหนดให้ด้านทั้งหกของลูกเต๋ามีชื่อเรียกดังนี้คือ บน (Top), หน้า (Front), ซ้าย (Left), หลัง (Back), ขวา (Right) และ ล่าง (Bottom) และกำหนดให้ตำแหน่งเริ่มต้น ของลูกเต๋า มีแต้มแต่ละด้านเป็นดังนี้

บน	หน้า	ซ้าย	หลัง	ขวา	ล่าง
1	2	3	5	4	6

จากตำแหน่งนี้ลูกเต๋าสสามารถหมุนได้หกทิศทาง คือ หมุนมาทางด้านหน้า (Forward) หมุนไปทางด้านหลัง (Backward) หมุนไปทางซ้าย (Left) หมุนไปทางขวา (Right) หมุนตามเข็มนาฬิกา (Clockwise) และหมุนทวนเข็มนาฬิกา (Counter clockwise) ซึ่งการหมุนเหล่านี้มีผลให้แต้มของลูกเต๋าแต่ละด้านเปลี่ยนไป ดังตารางต่อไปนี้

	บน	หน้า	ซ้าย	หลัง	ขวา	ล่าง
หมุนมาทางด้านหน้า(F)	5	1	3	6	4	2
หมุนไปทางด้านหลัง(B)	2	6	3	1	4	5
หมุนไปทางซ้าย(L)	4	2	1	5	6	3
หมุนไปทางขวา(R)	3	2	6	5	1	4
หมุนตามเข็มนาฬิกา(C)	1	4	2	3	5	6
หมุนทวนเข็มนาฬิกา(D)	1	3	5	4	2	6

จงเขียนโปรแกรมเพื่อรับจำนวนลูกเต๋า และสายอักขระแสดงทิศทางการหมุนของลูกเต๋า หาคำแหน่งสุดท้ายของลูกเต๋า และแสดงแต้มด้านหน้าของลูกเต๋าแต่ละลูก

## ข้อมูลนำเข้า

1. ข้อมูลนำเข้าบรรทัดแรกเป็นจำนวนลูกเต๋า มีค่าตั้งแต่ 1 ถึง 6
2. ข้อมูลแต่ละบรรทัดต่อมาเป็นสายอักขระแสดงทิศทางการหมุนของลูกเต๋าแต่ละลูก สายอักขระนี้มีความยาวตั้งแต่ 1 ถึง 1,000 ตัวอักษร อักขระแต่ละตัวเป็นอักษรภาษาอังกฤษตัวพิมพ์ใหญ่ตัวใดตัวหนึ่งในหกตัวคือ BCDFLR (ไม่มีตัวอักษรอื่นนอกจากนี้เลย) ซึ่งใช้แสดงทิศทางการหมุนของลูกเต๋าดังนี้

F - หมุนมาทางด้านหน้า (Forward)

B - หมุนไปทางด้านหลัง (Backward)

L - หมุนไปทางซ้าย (Left)

R - หมุนไปทางขวา (Right)

C - หมุนตามเข็มนาฬิกา (Clockwise)

D - หมุนทวนเข็มนาฬิกา (Counter clockwise)

กำหนดให้อักษรตัวแรกในสายอักขระเป็นการหมุนจาก “ตำแหน่งเริ่มต้น”, อักษรตัวที่สองเป็นการหมุนต่อจากที่กำหนดไว้ในอักษรตัวแรก ตัวอย่างเช่น สายอักขระ “CFRL” แทนการหมุนของลูกเต๋า โดยเริ่มจาก “ตำแหน่งเริ่มต้น” ลูกเต๋ามีการหมุนตามเข็มนาฬิกา จากนั้นจึงหมุนมาด้านหน้า แล้วหมุนไปทางขวา จากนั้นจึงหมุนมาทางซ้าย

### ข้อมูลส่งออก

กำหนดให้การแสดงผลลัพธ์มีเพียงบรรทัดเดียว ได้แก่ เต็มด้านหน้าของลูกเต๋า ในกรณีที่มียูกเต๋ามากกว่า 1 ลูก ให้ค้นค่าแต่ละค่าด้วยเว้นวรรค 1 วรรค

**ที่มา:** การแข่งขันคอมพิวเตอร์โอลิมปิก สอวน. ครั้งที่ 2 มหาวิทยาลัยบูรพา

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า	ตัวอย่างข้อมูลส่งออก
3 D FFBB BBFFR	3 2 2