

Four Knights

- محدودیت زمان: ۱ ثانیه

- محدودیت حافظه: ۲۵۶ مابایت



چهار شوالیه مورد اعتماد لرد Gwyn یعنی Gough، Ornstein، Ciaran و Artorias دور هم جمع شده‌اند تا شبی به یاد موندنی رو سپری کنن. از آنجایی که Ornstein قرار هست شهر Anor Londo را ترک کنه تا به جست و جوی فرزند اول لرد Gwyn یعنی Nameless King بپردازه، دوستانش قصد دارن تا با یک بازی شبی به یاد موندنی رو برای او رقم بزنن تا بتونه به بهترین شکل خدا حافظی کنه. برای بازی Ciaran تعدادی کارت را با خود می‌آورد که روی هر کدام از آن‌ها یک عدد به همراه یکی از حروف F یا B نوشته شده است. هر بازیکن یک شماره دارد. بازی از Ornstein که شماره ۱ را دارد شروع می‌شود. در هر دور این بازی یک کارت برگردانده می‌شود و به اندازه تعدادی که روی کارت نوشته شده در جهت مشخص شده از روی بازیکن‌ها می‌پریم (اگر حرف روی کارت F باشد به سمت جلو می‌پریم و اگر حرف روی کارت B باشد به سمت عقب می‌پریم). البته بعد از برگرداندن هر کارت این بازی، یک بازیکن به جمع اضافه می‌شود یا بازیکنی که الان روی شماره‌اش هستیم برای ماموریت فراخوانده می‌شود یا در آن لحظه همه بازیکنان تصمیم می‌گیرند که بخوابند. نکته بازی این است که اگر بازیکنی از بازی خارج شود شماره‌اش از بین نمی‌رود و اگر بازیکنی پس از آن وارد بازی شود تعداد کل اعداد یکی بیشتر می‌شود (توضیح بیشتر در توضیح نمونه ورودی داده شده است). از آنجایی که Artorias دوست ندارد در بازی اشتباهی رخ بدی سعی می‌کند کدی بنویسد تا در هر مرحله نوبت فعلی بازی را بداند.

ورودی

در خط اول ورودی تعداد نفرات اولیه بازی مشخص می‌شود. سپس در جفت خطوط بعدی، در خط اول یک عدد به همراه یکی از حروف F یا B می‌آید و در خط دوم یکی از دستورات ADD (به معنی اضافه شدن بازیکن جدید در همان جا و پریدن روی همان بازیکن)، REMOVE (به معنای به رفتن بازیکن فعلی و پریدن روی بازیکن بعدی) یا END (به معنای تمام شدن بازی) می‌آید.

خروجی

در خطوط خروجی پس از هر مرحله (چه پریدن از روی بازیکنان چه اضافه یا کم شدن آنها) باید شماره بازیکنی که الان روی آن هستیم را در خروجی چاپ کنید.

مثال

ورودی نمونه ۱

```
5  
1F  
REMOVE  
2B  
ADD  
3F  
END
```

خروجی نمونه ۱

```
2  
3  
5  
6  
4
```

توضیح نمونه ۱

بازی ابتدا با ۵ بازیکن شروع می‌شود و نشانگر روی بازیکن شماره ۱ است. سپس یک بازیکن به سمت

جلو می‌پریم و نشانگر هم اکنون روی بازیکن شماره ۲ است. سپس بازیکن شماره ۲ بازی را ترک می‌کند و نشانگر روی بازیکن شماره ۳ می‌رود. سپس به اندازه دو بازیکن به عقب حرکت می‌کنیم یعنی نشانگر از بازیکن شماره ۱ می‌پرد و روی بازیکن شماره ۵ قرار می‌گیرد. سپس یک بازیکن جدید با شماره ۶ بعد از بازیکن شماره ۵ اضافه می‌شود و نشانگر روی بازیکن شماره ۶ قرار می‌گیرد. سپس به اندازه ۳ بازیکن به سمت جلو حرکت می‌کنیم یعنی نشانگر از روی بازیکنان شماره او ۳ می‌پرد و روی بازیکن شماره ۴ قرار می‌گیرد.

ورودی نمونه ۲

```
5
1F
REMOVE
2F
REMOVE
4F
ADD
3F
ADD
1B
REMOVE
5F
ADD
2F
ADD
3B
REMOVE
4F
END
```

خروجی نمونه ۲

```
2
3
5
1
3
6
3
```

7
3
7
6
8
1
9
8
4
6