

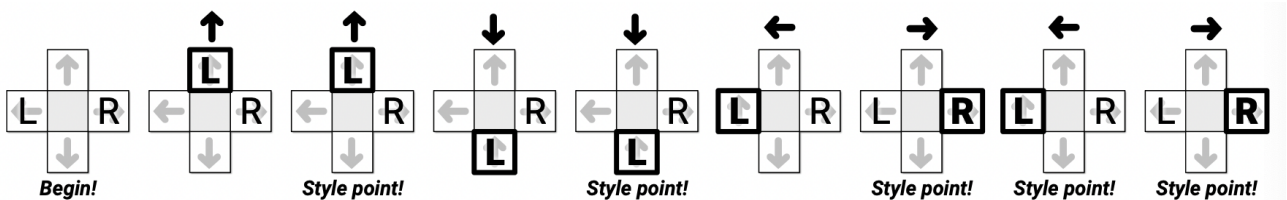
Dancing Zemo

Zemo ได้รับการปล่อยตัวชั่วคราวจากเรือนจำ เพื่อมาช่วยเหลือ Falcon และ Winter Soldier ในการก๊อปปี้ ในระหว่างการทำภารกิจทั้งสามคนต้องตามหาบุคคลสำคัญในบาร์แห่งหนึ่ง แต่นั่นก็ไม่ใช่เรื่องง่าย เจ้าของบาร์จะยอมให้ทั้งสามคนเข้าพบจนกว่าคนใดคนหนึ่งเล่นเกมเต้นแล้วได้คะแนนมากกว่าทุกคนในบาร์ เนื่องจาก Zemo เต้นไม่ค่อยเก่ง เขาจึงให้คุณช่วยสอนวิธีการเต้น

ผู้เล่นจะยืนอยู่บนแผ่นเต้นที่มีลูกศรขึ้น ลง ซ้าย และ ขวา เรียงไขว้กัน ในระหว่างการเล่น ตัวเกมจะเปิดเพลงพร้อมปล่อยลูกศรจากด้านบนของหน้าจอจังหวะละหนึ่งตัว ($\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$) เมื่อลูกศรตกลงมาถึงด้านล่างของหน้าจอ ผู้เล่นต้องเหยียบลูกศรบนแผ่นเต้นให้ตรงกับลูกศรที่ตกลงมา ถ้าเหยียบทันทุกตัวก็จะเคลียร์เกมนี้ (ถ้าพลาดเพียงแค่หนึ่งครั้งก็จะถือว่า Game Over)

คะแนนของเกมนี้จะอยู่การเคลื่อนไหวของผู้เล่น เมื่อลูกศรตกลงมาถึงด้านล่างของหน้าจอ หากทำไต่เท้าหนึ่งของผู้เล่นเหยียบลูกศรที่ถูกต้องอยู่แล้วก็จะได้ Style Point 1 คะแนน แต่หากไม่มีเท้าไต่เท้าหนึ่งเหยียบลูกศรดังกล่าว ผู้เล่นก็ต้องขยับเท้าข้างใดข้างหนึ่ง เพียงข้างเดียว เพื่อไปเหยียบลูกศรที่ถูกต้อง ถ้าผู้เล่นขยับเท้าไปเหยียบลูกศรที่ไม่ถูกต้องแม้ว่าเท้าอีกข้างจะอยู่บนลูกศรที่ถูกต้องอยู่ก็จะถือว่า Game Over (จังหวะที่ได้ Style Point ต้องไม่ขยับเท้าเลย)

คุณต้องช่วย Zemo ทำคะแนน Style Point ให้ได้มากที่สุด โดยคุณรู้ลำดับการตกของลูกศรที่แน่นอน (Falcon แยกข้อมูลในตั๋เกมมาให้) และตำแหน่งเท้าเริ่มต้นของผู้เล่นคือ เท้าซ้ายอยู่บน \leftarrow และ เท้าขวายอยู่บน \rightarrow Zemo จำลำดับลูกศรได้ทั้งหมดเพราะฉะนั้น Zemo ไม่จำเป็นต้องหันหน้าเข้าจอในขณะที่เล่น สมมติว่าลำดับลูกศรที่ตกลงมาคือ $\uparrow \uparrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ ถ้าขยับเท้าตามตัวอย่างด้านล่างก็จะได้ Style Point 5 คะแนน (L คือตำแหน่งเท้าซ้าย R คือตำแหน่งเท้าขวา)



ข้อมูลเข้า

- บรรทัดแรกเป็นจำนวนเต็มบวกหนึ่งจำนวน T จำนวนเทสเคส ($1 \leq T \leq 20$)
- หนึ่งเทสเคสต่อหนึ่งบรรทัด ในหนึ่งบรรทัดจะมีลำดับลูกศรแทนค่าด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษพิมพ์ใหญ่ดังนี้ U แทน \uparrow , D แทน \downarrow , L แทน \leftarrow และ R แทน \rightarrow (ข้อมูลเข้าหนึ่งบรรทัดมีไม่เกิน 10,000 ตัวอักษร)

ข้อมูลออก

- พิมพ์คะแนน Style Point ที่มากที่สุดที่ทำได้ในแต่ละเทสเคส หนึ่งบรรทัดต่อหนึ่งเทสเคส

ตัวอย่าง

Input	Output
4	4
LLLL	4
RRRR	3
UUUU	3
DDDD	
2	5
UUDDLRLR	6
LLRRUDUD	

