



Soal:

- [\(MPM22\) Main Perasaan Matrix](#)

(MPM22) Main Perasaan Matrix

Pembuat Soal:

Batas Waktu Eksekusi	5 Detik
Batas Memori	384 KB

Daripada bermain dengan perasaan, mending main matrix
Ini aturan mainnya

- Matrix di transformasikan sesuai dengan keinginan user, dengan ketentuan:
 - kode A untuk refleksi ke atas
 - kode B untuk rotasi ke kanan
 - kode C untuk rotasi ke kiri
 - kode D untuk transpose
- Setelah selesai melakukan transformasi sesuai keinginan user, bandingkanlah matrix tersebut dengan matrix awal.
- Jika semua elemen pada matrix memiliki posisi yang sama maka tampilkan **Main lagi besok!**, jika tidak tampilkan **Keren! Ayo kita main lagi!**

Format masukan

n, jumlah baris
m, jumlah kolom
pengisian matriks
a, 0 < x <= 10 jumlah transformasi
b, kode transformasi sebanyak a

Format keluaran

matriks akhir
keterangan matrix

Contoh Masukan

```
2
4
a b 3 4
5 6 c d
3
A
B
D
```

Contoh Keluaran

```
a b 3 4
5 6 c d
Main lagi besok!
```

Contoh Masukan 2

```
2
2
1 a
2 b
2
C
A
```

Contoh Keluaran 2

```
1 2
a b
Keren! Ayo kita main lagi!
```