

Snooker

สนุกเกอร์ (snooker) คือเกมที่มีผู้เล่นสองคนพยายามแทงลูกสีขาวเพื่อไปชนลูกสีอื่นลงหลุมให้ได้คะแนนมากที่สุด

ลูกสนุกเกอร์มีหลายสี แต่ละสีมีคะแนนกำกับดังนี้

สี	Red	Yellow	Green	Brown	Blue	Pink	Black
อักษรย่อแทนสี	R	Y	G	N	B	P	K
คะแนน	1	2	3	4	5	6	7

การแทงลูกลงหลุมที่ถูกต้อง ต้องมีลำดับของสีลูกสนุกเกอร์เป็นดังนี้

ลำดับ R ? ต้องมีตั้งแต่หนึ่งคู่ขึ้นไป

R ? ... R ? Y G N B P K

คือเริ่มด้วย R ตามด้วยสีอะไรก็ได้ที่ไม่ใช่ R (แทนด้วย ?) ลำดับ R ? มีได้ตั้งแต่หนึ่งคู่ขึ้นไป (ตรงนี้อาจไม่เหมือนเกมจริงที่ลูกสีแดงมีจำนวนจำกัด แต่ในโจทย์ข้อนี้ถือว่า R มีกี่ลูกก็ได้) หลัง R ? คู่สุดท้าย ปิดท้ายด้วยลำดับ Y G N B P K

จงเขียนโปรแกรมรับลำดับของสีลูกสนุกเกอร์ เพื่อตรวจสอบว่า ลำดับที่ได้รับเป็นลำดับย่อยใดที่เริ่มด้วย R ของลำดับที่ถูกต้องหรือไม่ (ดูตัวอย่างข้าง)

ลำดับที่ได้รับ	ผลการตรวจ	เหตุผล
R	ถูก	มีตัวเดียว เริ่มด้วย R
K R	ผิด	ไม่ได้เริ่มด้วย R
R R Y	ผิด	R ต้องตามด้วยที่ไม่ใช่ R
R B P G	ผิด	หลัง R ? คู่สุดท้าย ต้องเป็น Y
R B R K Y B	ผิด	หลัง R ? คู่สุดท้าย ต้องเป็น Y G
R K R K R	ถูก	หลัง R ไม่ใช่ R (R ตัวสุดท้าย ไม่มีอะไรตาม ก็ไม่เป็นไร)
R B Y G N B	ถูก	หลัง R ? คู่สุดท้าย เป็น Y G N B ตามลำดับสีในรูปแบบที่ถูกต้อง
R B Y G N B P K Y	ผิด	หลัง R ? คู่สุดท้าย ต้องเป็น Y G N B P K (ที่รับมามี Y เกิน)

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกเป็นจำนวนเต็ม n ระบุว่าจำนวนลำดับที่จะให้ตรวจสอบ

n บรรทัดต่อมา แต่ละบรรทัดเป็นลำดับของสีลูกสนุกเกอร์ แต่ละตัวคั่นด้วยช่องว่าง

ข้อมูลส่งออก

มี n บรรทัด แต่ละบรรทัดคือผลการตรวจสอบ ถ้าเป็นลำดับที่ผิด ให้แสดง WRONG_INPUT ถ้าเป็นลำดับที่ถูก ให้แสดงคะแนนรวมที่ได้ (ซึ่งคือผลรวมของคะแนนของสีต่าง ๆ ในอินพุต)

ตัวอย่าง

input (จากแป้นพิมพ์)	output (ทางจอภาพ)
5 K R R R Y R B P G R B R K Y B R B Y G N B P K Y	WRONG_INPUT WRONG_INPUT WRONG_INPUT WRONG_INPUT WRONG_INPUT
6 R R K R K R R B R R B R G R B R K Y R B R K Y G N B P K	1 17 7 10 16 41