S I N C E 2 0 0 7



로그인하세요.

sign in sign up

뉴스 피드

포럼

뉴스 자유게시판 질문과 답변 과거 게시판

위키

페이지 목록

온라인 저지

문제 풀기

랜덤 문제 고르기 최근 제출된 답안 사용자 랭킹 튜토리얼

캘린더

알고스팟 대화방

초대장 받기 이용 안내

검색하기

AOJ 문제 바로가기

다가오는 이벤트들

Hacker Cup 2018 Round 3 (8/19 02:00)

see all

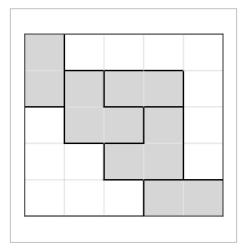


문제 정보

문제 ID	시간 제한	메모리 제한	제출 횟수	정답 횟수 (비율)
BLOCKGAME	2000 ms	65536 kb	1349	498 (36%)
출제자	출처		분류	
JongMan	알고리즘 문제 해결 전략		보기	

문제

시티빌과 비주얼드에 지친 진호와 현환이는 집에 굴러다니는 블럭들을 모아 새로운 게임을 하기로 했습니다. 5×5 크기의 게임판에서 시작해, 둘이 번갈아 가며 블럭을 하나씩 게임판에 내려놓습니다. 블럭은 L 모양으로 구성된 3칸짜리 블럭과 2칸짜리 블럭이 있으며, 항상 게임판에 있는 줄에 맞춰 내려놓아야 합니다. 블럭들은 서로 겹칠 수 없습니다. 다음 그림은 진행중인 게임판의 모습을 보여줍니다.



그림에서 보이는 바와 같이 각 블록은 자유롭게 뒤집거나 회전해서 올려놓을 수 있습니다. 두 사람이 번갈아가며 블록을 올려놓다가 더 올려놓을 수 없게 되면 마지막에 올려놓은 사람이 승리합니다. 진행 중인 게임판이주어질 때 이번 차례인 사람이 승리할 수 있는 방법이 있는지를 판단하는 프로그램을 작성하세요.

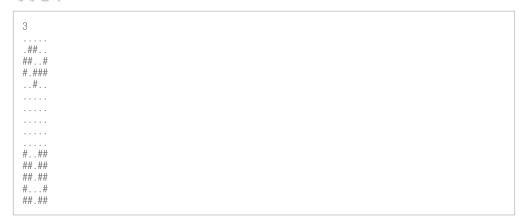
입력

입력의 첫 줄에는 테스트 케이스의 수 C (C≤50)가 주어집니다. 각 테스트 케이스는 다섯 줄에 각 다섯 개의 문 자로 구성되며, #는 이미 블록이 놓인 칸, 마침표(.)는 블록이 없는 칸을 의미합니다.

출력

각 테스트 케이스마다 한 줄을 출력합니다. 이번 차례인 사람이 항상 이길 수 있는 방법이 있다면 WINNING을, 항상 질 수밖에 없다면 LOSING을 출력합니다.

예제 입력



예제 출력

WINNING LOSING WINNING

노트

10개의 댓글이 있습니다.