

Problem J1: Tournament Selection

Problem Description

Each player in a tournament plays six games. There are no ties. The tournament director places the players in groups based on the results of games as follows:

- if a player wins 5 or 6 games, they are placed in Group 1;
- if a player wins 3 or 4 games, they are placed in Group 2;
- if a player wins 1 or 2 games, they are placed in Group 3;
- if a player does not win any games, they are eliminated from the tournament.

Write a program to determine which group a player is placed in.

Input Specification

The input consists of six lines, each with one of two possible letters: W (to indicate a win) or L (to indicate a loss).

Output Specification

The output will be either 1, 2, 3 (to indicate which Group the player should be placed in) or -1 (to indicate the player has been eliminated).

Sample Input 1

W
L
W
W
L
W

Output for Sample Input 1

2

Sample Input 2

L
L
L
L
L
L

Output for Sample Input 2

-1

Problème J1 : Sélection pour un tournoi

Description du problème

Chaque participant à un tournoi doit jouer six parties. Il n'y a aucune partie nulle. Le directeur du tournoi place les joueurs dans des groupes selon les résultats des parties comme suit :

- un participant qui gagne 5 ou 6 parties est placé dans le groupe 1 ;
- un participant qui gagne 3 ou 4 parties est placé dans le groupe 2 ;
- un participant qui gagne 1 ou 2 parties est placé dans le groupe 3 ;
- un participant qui ne gagne aucune partie est éliminé du tournoi.

Écrivez un programme qui détermine le groupe dans lequel un participant est placé.

Précisions par rapport aux entrées

L'entrée se compose de six lignes, chaque ligne contenant une lettre, soit W (pour indiquer une victoire) ou L (pour indiquer une défaite).

Précisions par rapport aux sorties

La sortie se composera d'une ligne contenant 1, 2, 3 (pour indiquer le numéro du groupe dans lequel le participant doit être placé) ou -1 (pour indiquer l'élimination du participant).

Exemple d'entrée 1

W
L
W
W
L
W

Sortie pour l'exemple d'entrée 1

2

Exemple d'entrée 2

L
L
L
L
L
L

Sortie pour l'exemple d'entrée 2

-1