

Черпашки-ниндзя: легендарная битва

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	5 секунд
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Это интерактивная задача.

У вашей программы и программы жюри есть по шесть карт:

- А (*Леонардо / Карай*) — 100 HP, 20 DMG;
- В (*Донателло / Бибон и Рокстеди*) — 120 HP, 15 DMG;
- С (*Рафаэль / Хан*) — 80 HP, 25 DMG;
- D (*Микеланджело / Крэнг*) — 80 HP, 15 DMG, после атаки свопается с картой 7—с (зеркально);
- Е (*Сплинтер / Шреддер*) — 100 HP, 15 DMG, наносит 5 DMG соседям противника;
- F (*Эйприл О’Нил / Бакстер Стокман*) — 80 HP, 15 DMG, может свопаться с любым (необязательно соседним) персонажем.

Карты выложены в два ряда. В первом ряду карты вашей программы, во втором — карты программы жюри. Напротив каждой карты лежит ровно одна карта, она считается её *оппонентом*.

Игроки ходят по очереди, первым ходит ваша программа. В ход нужно последовательно выполнить два действия:

1. Свопнуть две ваши любые (*живые* или *мёртвые*) **соседние** карты;
2. Атаковать любой вашей *живой* картой.

При атаке здоровье *оппонента* атакующей карты уменьшается на значение DMG атакующей карты. Если здоровье карты становится неположительным, карта считается *мёртвой*.

Проигрывает игрок, все карты которого стали *мёртвыми*, его противник побеждает.

Обратите внимание, что некоторые карты обладают способностями. Эти способности имеют приоритет над правилами, но перестают действовать после смерти карты.

Протокол взаимодействия

В первой строке интерактор выводит строку $s_1s_2s_3s_4s_5s_6$, состоящую из уникальных символов от ‘A’ до ‘F’ — ряд ваших карт.

Во второй строке интерактор выводит строку $t_1t_2t_3t_4t_5t_6$, состоящую из уникальных символов от ‘A’ до ‘F’ — ряд карт жюри.

Затем взаимодействие строится следующим образом:

- Ваша программа выводит три целых числа a, b, c ($1 \leq a, b, c \leq 6, a \neq b$) — свопнуть карты с номерами a и b , **после чего** атаковать картой с номером c ;
- Программа жюри выводит три целых числа a, b, c ($1 \leq a, b, c \leq 6, a \neq b$) — свопнуть карты с номерами a и b , **после чего** атаковать картой с номером c .

Если ваша программа получила на вход числа $0, 0, 0$, она должна немедленно завершиться. В противном случае вы можете получить непредсказуемый вердикт ошибки.

Замечание

