
Pòker

P82349_ca

Olimpiada Informàtica Catalana 2018, primer concurs classificatori (2018-05-04)

Simuleu una partida de pòker, amb les regles simplifiades que s'expliquen a continuació.

La baralla té 52 cartes. Cada carta té un de 13 valors, i pertany a un de quatre pals. Els valors es representen, en ordre decreixent, amb A K Q J D 9 8 7 6 5 4 3 2. Els quatre pals són cors, diamants, piques i trèbols, i es representen amb les inicials C D P T.

Tenim 10 jugadors, anomenats en ordre A, ..., J. De les 52 cartes, repartides en un cert ordre, A en rep les cinc primeres, B en rep les cinc següents, etc. Les dues últimes cartes no s'usen. Les combinacions que pot obtenir cada jugador, de més a menys importants, són:

- Escala de color: Color i escala alhora.
- Pòker: quatre cartes del mateix valor.
- Full: tres cartes del mateix valor, i dues cartes del mateix valor.
- Color: Totes les cartes del mateix pal.
- Escala: Les cinc cartes amb valors consecutius. A i 2 **no** enllacen circularment.
- Trio: tres cartes del mateix valor, i les altres dues de valors diferents.
- Doble parella: dues cartes del mateix valor, dues cartes del mateix valor (diferent), i l'altra d'un valor diferent als dos anteriors.
- Parella: dues cartes del mateix valor, i les altres tres de valors diferents.
- Res: Cap de les anteriors, és a dir, cinc valors diferents, sense color ni escala.

Si dos (o més) jugadors obtenen combinacions de la mateixa importància, es desempata com s'indica a continuació. Per claredat, es mostren els exemples amb les cartes de cada jugador ordenades, encara que no importi l'ordre en què s'obtinguin les cartes.

- Escala de color: Guanya la carta més alta (la de més valor). Per exemple, QD JD DD 9D 8D guanya a JC DC 9C 8C 7C.
- Pòker: Es comparen les cartes dels pòkers. Per exemple, 8C 8D 8P 8T 3P guanya a 4C 4D 4P 4T AC.
- Full: Es comparen les cartes dels tríos. Per exemple, JC JD JT 4P 4T guanya a 9C 9P 9T AD AP.
- Color: Guanya la carta més alta, fins a trobar una diferència en cas d'empat. Per exemple, KC JC 9C 3C 2C guanya a KT JT 8T 7T 6T.
- Escala: Guanya la carta més alta. Per exemple, 9D 8T 7C 6C 5P guanya a 6P 5D 4D 3D 2D.
- Trio: Es comparen les cartes dels tríos. Per exemple, 8C 8P 8T 7T 3P guanya a 4C 4D 4T AT KC.

- Doble parella: Es comparen les parelles més valuoses. En cas d'empat, es comparen les parelles menys valuoses. En cas d'un altre empat, es comparen les cartes aïllades. Per exemple, KC KT 2C 2P 5T guanya a DD DP 8D 8T AD.
- Parella: Es comparen les parelles. En cas d'empat, guanya la carta més alta, fins a trobar una diferència. Per exemple, QC QT AP 9D 3T guanya a QD QP AC 8D 7T.
- Res: Guanya la carta més alta, fins a trobar una diferència en cas d'empat. Per exemple, QD DT 7D 4C 3C guanya a QC DP 6C 5T 4P.

Si dos (o més) jugadors segueixen empatats després d'aquestes consideracions, sempre es desempata a favor del jugador amb el nom més petit en ordre alfabètic.

Entrada

L'entrada consisteix en el nombre de casos n , seguit d' n permutacions de les 52 cartes. Cada carta es representa amb dos caràcters consecutius, tal i com s'ha explicat. Tant els casos com les cartes poden venir separats per diversos espais i línies buides.

Sortida

Per a cada cas, escriviu una línia amb els jugadors ordenats segons el valor de les seves cartes (de més a menys), separats amb espais.

Exemple d'entrada

```
2
9T KC QP QT 4D 9P AC KP 4T KT
7D KD 3D JD AD 6D 8C 8T 6T 8D
QD JT 5P JC JP 5D 3P 4P DT 9C
9D 8P DP 6P 7T 5C 3C 7C 4C 6C
2D 2C QC 2P 2T 3T AT DD DC AP
5T 7P

2T 2C 2D AC AP 6C 6D 6P 4C 4T
QD JD DD 5D 4D QT JT DT 7T 3T
6T 5P 4P 3C 2P AD KT QC JP DC
KP KC KD JC 3P 7C 7D 7P AT QP
9P 9C 8C 8D 5C 9D 9T 8P 8T 5T
DP 3D
```

Exemple de sortida

```
H I D C G E J B A F
B A D C F E G H I J
```

Informació del problema

Autor : Salvador Roura
 Generació : 2024-05-03 00:22:13

© Jutge.org, 2006–2024.
<https://jutge.org>