

Trik**P10595_es**

Celoso de que Mirko sea el jefe del pueblo, Borko se propone demostrar la incompetencia de éste usando un truco.

Borko coloca tres vasos opacos sobre una mesa, boca abajo, y una bola pequeña en el vaso de más a la izquierda. A continuación, intercambia dos vasos en uno de los tres modos posibles que se muestran a continuación, un número indeterminado de veces.



Lo que Borko no sabe es que Mirko ha encargado a un (competente) programador que, a partir de la secuencia de movimientos realizada por Borko, descubra en que vaso acaba la bola.

Entrada

La primera y única línea contiene no más de 50 caracteres, los movimientos de Borko. Cada uno de los caracteres es una letra 'A', 'B' o 'C'.

Salida

Escribe el número del vaso (1-3) donde acaba la bola, siendo 1 el vaso de más a la izquierda y 3 el de más a la derecha.

Observación

No te olvides el carácter de final de línea ('`\n`' o `endl`) o tu programa tendrá un error de presentación.

Ejemplo de entrada 1

AB

Ejemplo de salida 1

3

Ejemplo de entrada 2

CBABCACCC

Ejemplo de salida 2

1

Información del problema

Autoría: COCI06/07

Generación: 2026-01-25T09:55:31.880Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>