

Международный Васюкинский турнир 19** года

Входные данные: input.txt

Выходные данные: output.txt

Время: 2 сек на тест

Фантазия великого комбинатора сбылась - в городе Васюки (Калмыкия) через 3 часа должен начаться международный шахматный турнир. "Сотни тысяч людей, богато обеспеченных людей, устремились в Васюки... По фуникулерам поднимаются в город мордатые иностранцы, шахматные леди, австралийские поклонники индийской защиты, индусы в белых тюрбанах - приверженцы испанской партии, немцы, французы, новозеландцы, жители бассейна реки Амазонки и, завидующие васюкинцам, - москвичи, ленинградцы, киевляне, сибиряки и одесситы..." Для того, чтобы все желающие могли наблюдать за ходом турнира, из Японии был доставлен огромный экран (размером 98x167 метров) и специальный контроллер-компьютер для него. Но во время транспортировки потерялась маленькая дискета с программным обеспечением. Ваша задача - к началу шахматного турнира написать новую программу для управления контроллером экрана.

В программу поступает информация о ходах, сделанных гроссмейстерами; результатом работы программы является изображение доски, передаваемое в контроллер для отображения на экране. Шахматная фигура на изображении обозначается двумя символами: первый символ - тип фигуры (один из следующих: П-пешка, Л-ладья, К-конь, С-слон, Ф-ферзь, Ш-король), второй символ - цвет фигуры (Б-белый, Ч-черный). Пустая черная клетка обозначается символами // (два знака деления), а пустая белая - .. (две точки).

Во входном файле содержится несколько строк (ноль или более) - последовательность ходов, сделанных из начальной позиции. В каждой строке информация об одном ходе: в нечетных строках - ходы гроссмейстера, играющего белыми, в четных - черными. Информация о ходе имеет следующий синтаксис: обозначение вертикали (А-Н) и горизонтали (1-8) клетки, из которой был сделан ход, затем знак - (при простом ходе) или : (при взятии фигуры, а также при взятии на проходе), затем обозначение вертикали и горизонтали конечной клетки, затем возможно следует указание фигуры, в которую превратилась пешка, дойдя до последней горизонтали. Исключение: короткая рокировка обозначается 0-0 (цифра 0), а длинная - 0-0-0. Примеры ходов: Е2-Е4, F7-F8Ф, Н1:Н6, 0-0. Проверять правильность хода не требуется - предполагается, что гроссмейстеры знают правила игры и ходят правильно.

В выходной файл вывести изображение доски после указанной последовательности ходов - восемь строк по шестнадцать СИМВОЛОВ.

Пример INPUT.TXT:

E2-E4
E7-E5
F1-C4
B8-C6
D1-H5
G8-F6
H5:F7

OUTPUT.TXT для примера:

ЛЧ//СЧФЧШЧСЧ..ЛЧ
ПЧПЧПЧПЧ//ФБПЧПЧ
..//КЧ//..КЧ..//
//..//..ПЧ..//..
..//СВ//ПВ//..//
//..//..//..//..
ПВПВПВПВ..ПВПВПВ
ЛВКВСВ..ШВ..КВЛВ

Примечание для тех, кто знает о шахматах меньше, чем О.Бендер. Начальная позиция в шахматах и нумерация горизонталей и вертикалей:

```
8 ЛЧКЧСЧФЧШЧСЧКЧЛЧ
7 ПЧПЧПЧПЧПЧПЧПЧПЧ
6 ..//..//..//..//
5 //..//..//..//..
4 ..//..//..//..//
3 //..//..//..//..
2 ПВПВПВПВПВПВПВ
1 ЛВКВСВФВШВСВКВЛВ
  А В С D E F G H
```

Рокировка: один раз в партии, если король и ладья еще не ходили, поля доски между ними свободны и король не атакован, может быть сделан одновременный ход короля и ладьи - рокировка*: король передвигается в сторону ладьи через поле (соответственно вправо или влево), а ладья переносится через короля и ставится рядом с ним.

Взятие на проходе: если пешка, делая двойной ход**, проходит мимо поля, находящегося под ударом пешки противника, она может быть взята этой пешкой "на проходе"; взявшая пешка передвигается по диагонали на поле, пройденное взятой пешкой.
(БСЭ, 3 издание).

*Рокировка с ближней ладьей (вертикаль H) называется короткой и обозначается 0-0, с дальней (вертикаль A) - длинной (0-0-0).

**Двойной ход пешки возможен только из начального положения, например E2-E4.