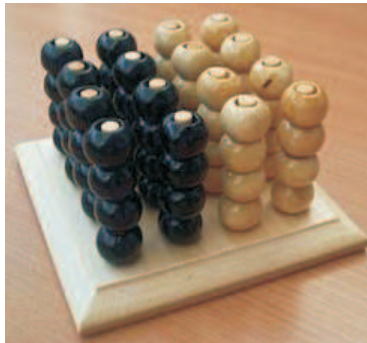


Írjunk programot, amely a térbeli malom játékban egy tetszőleges állásban lépést javasol. A játékot két játékos játszhatja. A játéktér  $4 \times 4$  függőleges pálcából áll, a két játékos ezekre tesz rá felváltva egy-egy bábút (átfúrt golyót); a kezdő világosat, a második sötétet. Mindegyik pálcára négy-négy golyó fér, ez összesen tehát  $4^3 = 64$  hely. Az a játékos nyer, akinek előbb sikerül elérni, hogy valamelyik négy bábuja egy vonalban helyezkedjen el. Ha mind a 64 golyót elhelyezték és senki sem nyert, az eredmény döntetlen.



A pálcákat jelöljük a sakktáblához hasonlóan  $a1, \dots, d4$ -gyel.

A program a standard bemenetről olvassa be az állást. Minden sor négy-négy pálcá tartalmát fogja jelenteni. A gép bábuit 0-betű, az ellenfél bábuit X, az üres helyeket - karakter jelenti. Az első sorban az  $a1, a2, a3, a4$  pálcák, a másodikban a  $b1, \dots, b4$  pálcák stb. tartalma fog állni.

A program a standard kimenetre írja ki a javasolt lépést (a pálcá jelét).

A megoldásokat 2GHz-es gépen fogjuk tesztelni, a lépést 10 másodpercen belül ki kell írni. A működő programok között körmérkőzést rendezünk, a győztes (megfelelő dokumentáció esetén) 10 pontot kap, a második helyezett 8-at, a többi megoldás legfeljebb 7-et kaphat.

*Példa:*

Input	Output
<pre> ---- 0X-- ---- 000X ---- ---- XOX- ---- ---- X--- ---- ---- X--- 0--- ---- ----                     </pre>	c2

Beküldendő a program forráskódja (`s16.pas`, `s16.cpp`, ...) és dokumentációja.