

Írjunk programot, amely a térbeli malom játékban egy tetszőleges állásban lépést javasol. A játékot két játékos játszhatja. A játéktér 4×4 függőleges pálcából áll, a két játékos ezekre tesz rá felváltva egy-egy bábut (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 bábuja O -betű, az ellenfél bábuja 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> ---- OX-- ---- 000X ---- ---- XOX- ---- ---- X--- ---- ---- X--- O--- ---- ---- </pre>	c2

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