

# Partido de squash

Tiempo máximo: 1,000-3,000 s Memoria máxima: 4096 KiB

<http://www.aceptaelreto.com/problem/statement.php?id=173>

Es curioso esto de los marcadores en los deportes. En deportes de equipo, como el fútbol o el baloncesto, el que marca el último gol o la última canasta no tiene por qué ser el ganador. Para saber quién gana hay que seguir el sencillo procedimiento de sumar todos los tantos y el equipo que más haya conseguido es el vencedor.

Sin embargo, en muchos deportes individuales como el tenis, frontón o squash es fácil saber quién gana. Basta con ver el último tanto del partido y el que lo gane es el que se llevó la victoria final. Sin embargo recomponer el marcador es más difícil.



Pongamos el caso del squash. Aunque hay distintas formas de puntuar, una de las más utilizadas por los jugadores *amateur* es jugar al mejor de cinco *sets*. El jugador que antes gane tres sets gana el partido (y en ese momento, obviamente, éste termina). Los sets se juegan a 9 puntos con tres matizaciones:

- Es necesario ganar con una ventaja de al menos dos puntos, por lo tanto, si se llega a un empate a 8, ganará el que llegue a 10. Si al intentarlo se empata a 9, se jugará a 11, etc.
- Los puntos sólo suben al marcador si el que ganó el tanto *tenía el saque*. Es decir, se utiliza lo que se conoce como “recuperación del saque”. Si el jugador A saca y gana el punto, éste sube a su marcador. Pero si el tanto lo gana B, dado que no fue él el que puso la bola en juego, recupera el saque pero no puntúa.
- El jugador que gana un *set* comienza sacando en el siguiente.

Nos piden averiguar el marcador final de un partido de squash conociendo los ganadores de todos los puntos. Es posible que el partido no termine debido a que el alquiler de la pista llega a su fin. En ese caso se presentará el resultado parcial.

## Entrada

La entrada contendrá una sucesión de partidos de squash. Cada partido aparecerá en una línea distinta y será una sucesión de A's y B's que indicarán que el jugador A o el jugador B ganó ese tanto. Todos los partidos terminarán con el carácter F que indica que, o bien el partido terminó con un ganador, o bien dejaron de jugar debido a que terminó el alquiler de la pista.

Asume que en todos los partidos empieza sacando el jugador A.

La entrada termina con un partido sin tantos (es decir únicamente con una F), partido que no deberá ser procesado.

## Salida

Para cada partido muestra su resultado con el formato que aparece en el ejemplo. Para cada set empezado aparecerá los puntos conseguidos por el jugador A y tras un - los puntos conseguidos por el jugador B. Separa el resultado de cada set con un espacio. *No* añadas un espacio tras el último set.

## Entrada de ejemplo

```
AAAAAAAAAF
BBBBBBBBBF
AAAAAAAAABBBBBBBBBBAABBBABBF
BF
F
```

## Salida de ejemplo

9-0
0-9
9-11 0-1
0-0

**Autores:** Marco Antonio Gómez Martín, Pedro Pablo Gómez Martín y Patricia Díaz García.

**Revisores:** Ferran Borrell Micola, Cristina Gómez Alonso, Catalina Molano Alvarado y Roger Meix Mañá.