

# Girar o no girar

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

<http://www.aceptaelreto.com/problem/statement.php?id=742>

Sergey y Dmitry, dos viejos veteranos, han estado horas recordando viejas batallas vividas cuando las guerras se libraban entre barro, trincheras y silvidos de mortero, y no pilotando drones asesinos a miles de kilómetros de distancia. El vodka siempre ayuda para traer a la memoria a los camaradas muertos hechos pedazos en escaramuzas por conquistar colinas perdidas en mitad de ningún sitio que ya a nadie le importan.



El vodka y, por qué no decirlo, una vieja rencilla por culpa de una antigua novia demasiado alegre que dejó a uno para caer en los brazos del otro, ha caldeado el ambiente más allá de lo prudente. No ayuda a que los ánimos se serenen que encima de la mesa, acompañando a los vasos de vodka vacíos, haya un revólver que alguno ha decidido llevar para ambientar la reunión.

Los vapores del alcohol han llevado a Sergey a cargar el tambor del revólver con unas cuantas balas, cerrarlo y hacerlo girar. Con ojos vidriosos ha propuesto a su camarada jugar a la ruleta rusa y sin esperar respuesta se ha acercado el cañón a la sien y ha disparado.

¡CLICK!

El percutor no ha encontrado proyectil y Sergey ha salvado la vida. El tambor ha avanzado una posición y ahora es el turno de Dmitry que, sin haber tenido tiempo de rechazar participar en el macabro juego, se ve obligado a dispararse para no mancillar su honor. No sabe si en la nueva posición habrá o no una bala que acabe con su vida, pero mientras su antiguo camarada colocaba las balas aleatoriamente en el tambor, él se ha fijado en sus posiciones. Sabiendo que en la posición anterior a la que ahora está delante del percutor no había una bala, se pregunta si tiene más posibilidades de sobrevivir si dispara directamente, o si antes de hacerlo hace girar aleatoriamente el tambor para que se recoloque en algún sitio desconocido.

## Entrada

El programa deberá leer, de la entrada estándar, un primer número indicando cuántos casos de prueba deberán ser procesados.

Cada caso de prueba es una línea con una cadena formada únicamente por ceros y unos de al menos 2 y no más de 1000 caracteres. La cadena representa el estado del tambor del arma, donde un 0 indica una posición sin bala y un 1 indica una posición con bala. Tras disparar, el tambor gira de modo que el percutor pasa a estar sobre la posición situada a la derecha en la cadena de entrada. La última posición simbolizada por la cadena tiene a su derecha a la primera.

## Salida

A partir de las posiciones de las balas en el tambor, el programa debe analizar qué alternativa maximiza las posibilidades de sobrevivir. Si es mejor girar el tambor para que se sitúe en una posición aleatoria se escribirá **Girar**. Si es preferible disparar directamente se escribirá **No girar**. Si las probabilidades de sobrevivir son indiferentes a lo que se haga se escribirá **Da igual**.

## Entrada de ejemplo

```
3
010101
000111
0011
```

## Salida de ejemplo

Girar No girar Da igual
-------------------------------

**Autor:** Pedro Pablo Gómez Martín.

**Revisor:** Marco Antonio Gómez Martín.