Kółko i krzyżyk (B)

Limit pamięci: 256 MB Limit czasu: 1.00 s

Bajtazar grał ze swoim kolegą w klasyczną grę w kółko i krzyżyk na planszy o wymiarach 3 × 3. Grę zawsze rozpoczynał gracz X, a obaj gracze wykonywali ruchy naprzemiennie (`X`, potem `O`, potem `X` itd.). Partia dobiegła końca i jej ostateczny stan został zapisany w pliku tekstowym.

Twoim zadaniem jest napisanie programu, który wczyta planszę, przeanalizuje jej stan i wskaże wynik zakończonej rozgrywki.

Gracz wygrywa, jeśli jako pierwszy ułoży trzy swoje symbole (`X` lub `O`) w jednej linii: poziomo, pionowo lub po przekątnej. W takim przypadku gra natychmiast się kończy. Jeśli po wykonaniu 9 ruchów cała plansza zostanie zapełniona, a żaden gracz nie utworzył linii trzech swoich symboli, mecz kończy się remisem.

Wejście

Wejście składa się z 3 wierszy. Każdy wiersz zawiera dokładnie 3 znaki spośród następujących:

- `X` — pole zaznaczone przez gracza X,
- `O` — pole zaznaczone przez gracza O,
- `.` — pole puste.

Możesz założyć, że stan planszy jest poprawny, to znaczy przedstawia ostateczny stan w pełni rozegranej partii w kółko i krzyżyk, którą rozpoczynał gracz X. Gwarantowane jest, że nie wystąpi stan gry przerwanej przed zakończeniem ani sytuacja, w której wygraliby obaj gracze naraz.

Wyjście

Wypisz jeden znak:

- `X` — jeśli wygrał gracz X,
- `O` — jeśli wygrał gracz O,
- `R` — jeśli gra zakończyła się remisem.

Przykład

Wejście	Wyjście

`XXX`
`OO.`
`...`
	`X`