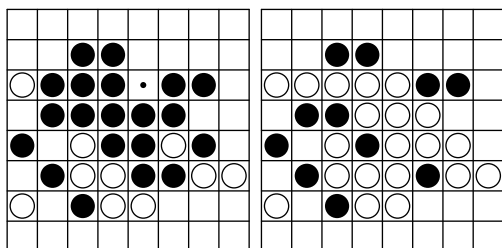


## Задача А. Реверси

Имя входного файла: `reversi.in`  
Имя выходного файла: `reversi.out`  
Ограничение по времени: 2 секунды  
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

При игре в Реверси используются доска  $8 \times 8$  и 64 фишки. Одна сторона каждой из фишек белая, а другая — чёрная. Один игрок выставляет фишки чёрной стороной вверх, а его противник — белой.

Перед началом партии игроки выставляют по две фишки в центре доски. Начинает игрок, играющий чёрными фишками. Игроки ходят по очереди. Фишка должна выставляться на свободную клетку рядом с фишкой противника таким образом, чтобы хотя бы одна из фишек противника оказалась зажатой по вертикали, горизонтали или диагонали между только что поставленной и уже стоящей на доске фишками того цвета, которым владеет игрок, делающий ход. Одним ходом можно зажать и более одной фишки противника, если зажимаемая цепь фишек противника расположена на одной прямой и не имеет разрывов. Все зажатые фишки переворачиваются **одновременно** и становятся фишками того цвета, что и фишка игрока, сделавшего ход.



Если один из игроков не может сделать ни одного хода, его противник должен совершать ходы, пока они не появятся у его партнёра. Игрок не имеет права отказываться от хода из тактических соображений. Игра заканчивается, если ни один из игроков не может сделать ход. Обычно это происходит, когда все поля заполнены фишками. Частный случай этого правила возникает, когда у одного из игроков нет фишек своего цвета. Побеждает игрок, у которого на доске окажется больше фишек. Если фишек поровну, игра завершается вничью.

Помогите Васе, сотруднику НИИ Фишечных Игр, Глобально Анализируемых (НИИФИГА), написать программу, определяющую, как завершится игра, при условии, что обе стороны играют наилучшим образом.

## Формат входного файла

Первые восемь строк входного файла описывают расположение фишек на доске. Символ ‘W’ обозначает белую фишку, ‘B’ — чёрную, ‘.’ — пустую клетку. Девятая строка состоит из единственного символа, определяющего цвет фишек игрока, который ходит в заданной позиции. Гарантируется, что количество пустых клеток не превышает 12.

## Формат выходного файла

Выведите “DRAW”, если встреча завершится вничью. Выведите “WHITE”, если выиграет игрок, играющий белыми фишками. Если выиграет игрок, играющий чёрными фишками, выведите “BLACK”.

## Пример

<code>reversi.in</code>	<code>reversi.out</code>
<code>. .BBBBB. W.BWBW.W WWWWWWW WBBBBBWW WBBWBBWW WWWWBWW W.WBWW.W . .WBBW.. B</code>	<code>BLACK</code>

## Задача В. Таблицы Юнга

Имя входного файла: `tables.in`  
Имя выходного файла: `tables.out`  
Ограничение по времени: 2 секунды  
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Дано число  $K$  и  $a_1 \geq a_2 \geq a_3 \geq \dots \geq a_K$ .  $K$  и сумма  $a_i$  не превосходят 50. Сколько способов расставить в таблице Юнга с такими длинами строк числа от 1 до  $N$  так, чтобы все столбцы возрастали и все строки возрастали (итого, например, в угле всегда должна стоять 1).

## Пример

<code>tables.in</code>	<code>tables.out</code>
<code>2 2 2</code>	<code>2</code>