

Gra karciana (gra-karciana)

Limit pamięci: 64 MB

Limit czasu: 1.00 s

Jasio i Małgosia grają w grę karcianą. Część jej zasad brzmi następująco:

- Używana jest standardowa talia kart, która liczy 52 karty, po 4 z każdej figury.
- Figury, w kolejności od najsłabszej do najsilniejszej, to 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T (dziesiątka), J (walet), Q (dama), K (król), A (as).
- Karty o tych samych figurach mają równą siłę.
- Na początku gry każdy z graczy dobiera z potasowanej talii 3 karty, których nie pokazuje przeciwnikowi.

Znajomość reszty zasad nie jest potrzebna do rozwiązania tego zadania. Małgosia dobrała swoje trzy karty jako pierwsza i zastanawia się dla każdej z nich, ile różnych, silniejszych od niej kart może teraz dobrać Jasio. Napisz program, który obliczy to za nią.

Wejście

W pierwszym wierszu wejścia znajdują się trzy litery, oddzielone pojedynczymi znakami odstępu, oznaczające figury kart, które dobrała Małgosia.

Wyjście

W pierwszym wierszu wyjścia powinny znaleźć się trzy liczby, oddzielone pojedynczymi znakami odstępu. i -ta z nich powinna być równa liczbie kart, które Jasio może dobrać, i które są silniejsze od i -tej karty Małgosi.

Przykład

Wejście

2 3 4

Wyjście

46 43 40

Wyjaśnienie

W talii pozostały wszystkie karty silniejsze niż 4 – jest ich 40. Poza nimi są jeszcze trzy 4, trzy 3, i trzy 2.

Wejście

A A A

Wyjście

0 0 0