

# Poker (poker)

Memory limit: 32 MB

Time limit: 0.50 s

Poker to gra rozgrywana standardową talią 52 kart (bez jokerów). Istnieje wiele odmian tej gry, ale większość z nich łączy fakt, że o zwycięstwie lub przegranej decyduje posiadanie przez gracza silniejszego lub słabszego układu pięciu kart.

Każda z 52 kart opisana jest figurą (od najsilniejszej: AKQJT98765432 – as, król, dama, walet, dziesiątka, dziewiątka i aż do dwójki) oraz kolorem (CDHS – trefl, karo, kier, pik, kolory w pokerze nie są w żaden sposób uporządkowane).

Istnieją następujące układy pokerowe, w kolejności od najsłabszego do najsilniejszego:

- WYSOKA KARTA – układ, który nie pasuje do żadnego z poniższych punktów,
- PARA – układ, w którym pewne dwie karty mają tę samą figurę,
- DWIE PARY – podobnie, tylko dwie (różne) pary,
- TROJKA – układ, w którym pewne trzy karty mają tę samą figurę,
- STRIT – układ, w którym występuje pięć kolejnych figur w kolejności siły (w tym przypadku as może być wyjątkowo uznany jako najsilniejsza albo najsłabsza figura w talii),
- KOLOR – układ, w którym wszystkie pięć kart jest w tym samym kolorze,
- FULL – para oraz trójka jednocześnie,
- KARETA – układ, w którym pewne cztery karty mają tę samą figurę,
- POKER – strit oraz kolor jednocześnie.

Napisz program, który: wczyta opis pięciu kart posiadanych przez gracza, wyznaczy jaki układ pokerowy one tworzą i wypisze wynik na standardowe wyjście.

## Wejście

W pierwszym (jedynym) wierszu wejścia znajduje się pięć (parami różnych) dwuznakowych napisów. Każdy z nich opisuje jedną kartę. Pierwszy znak opisu karty to figura (jeden ze znaków AKQJT98765432), a drugi to kolor (jeden ze znaków CDHS).

## Wyjście

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia powinno się znaleźć jeden z napisów: WYSOKA KARTA, PARA, DWIE PARY, TROJKA, STRIT, KOLOR, FULL, KARETA, POKER – nazwa układu, który tworzą karty podane na wejściu.

## Przykład

### Input

AS AC KC JC TC

### Output

PARA