Žaidimas

Žaidimas. Lentoje užrašyta sveikųjų teigiamų skaičių seka. Žaidžia du žaidėjai. Jie pakaitomis daro ėjimus. Žaidėjas, darantis ėjimą, iš kairiojo arba dešiniojo sekos galo parenka vieną skaičių. Parinktasis skaičius nuo lentos nutrinamas.

Žaidimą pradeda pirmasis žaidėjas.

Žaidimas baigiamas, kai nutrinami visi skaičiai.

Pirmasis žaidėjas laimi, jei jo pasirinktų skaičių suma yra ne mažesnė už antrojo žaidėjo pasirinktų skaičių sumą.

Antrasis žaidėjas visada renkasi geriausią ėjimą. Jei seką sudaro lyginis narių skaičius, pirmasis žaidėjas visuomet gali pasirinkti strategiją, garantuojančią pergalę.

Parašykite programą sukurti strategiją, neleidžiančią pralaimėti pirmajam žaidėjui. Antrasis žaidėjas – kompiuteris. Abu žaidėjai bendrauja trijų modulio *Play* procedūrų *StartGame*, *MyMove* ir *YourMove* pagalba.

Pirmasis žaidėjas pradeda žaidimą, kreipdamasis į parametrų neturinčią procedūrą *StartGame*. Jei pirmasis žaidėjas pasirenka skaičių iš kairiojo sekos galo, jis vykdo procedūrą *MyMove('L')*, jei iš dešiniojo – procedūrą *MyMove('R')*. Įvykdžius vieną šių procedūrų antrajam žaidėjui nusiunčiamas pranešimas apie tai, kokį ėjimą padarė pirmasis. Antrasis žaidėjas (kompiuteris) tučtuojau padaro ėjimą. Pirmasis žaidėjas sužino, kokį ėjimą padarė antrasis, įvykdydamas procedūrą *YourMove(C)*, čia *C* – simbolinio tipo kintamasis. Atsižvelgiant į tai, ar iš kairiojo, ar dešiniojo sekos galo antrasis žaidėjas pasirinko skaičių, *C* reikmė tampa *'L'* arba *'R'*.

Pradiniai duomenys

Pirmoje bylos INPUT.TXT eilutėje įrašytas sekos narių skaičius n (n lyginis ir $2 \le n \le 100$). Likusiose n eilučių įrašyta pradinė seka – po vieną skaičių eilutėje; jie surašyti pradedant kairiuoju sekos nariu ir baigiant dešiniuoju sekos nariu. Sekos narių reikšmės neviršija 200.

Rezultatai

Pasibaigus žaidimui programa turi įrašyti galutinį žaidimo rezultatą į pirmą bylos OUTPUT.TXT eilutę. Joje turi būti du skaičiai – pirmojo žaidėjo pasirinktų skaičių suma ir antrojo žaidėjo pasirinktų skaičių suma.

Jūsų programa privalo žaisti aprašytą žaidimą ir šios žaidimo partijos rezultatą įrašyti į rezultatų bylą.

Pradinių duomenų ir rezultatų pavyzdys

4-ame paveiksle yra pradinių duomenų bylos ir vienos rezultatų bylos pavyzdys.

INPUT.TXT
6 4 7 2 9 5 2

OUTPUT.TXT
15 14

1 pav.