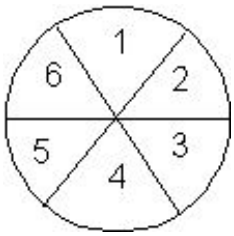
Lošimas disku

Lošia dviese. Abu lošėjai sukioja į 6 segmentus suskirstytą žemiau nupieštą diską (žr. pav.). Segmentai sužymėti skaičiais nuo 1 iki 6.



Lošėjai paeiliui sukioja diską per vieną segmentą į kairę arba į dešinę. Lošėjas, pasukęs diską, perskaito jo viršutiniame segmente atsiradusį skaičių n ir jį prideda prie sumos s.

Lošimo pradžioje $s = 0$. Lošimas baigiamas, kai s pasiekia sutartą skaičių m (pvz., 1000). Jeigu $s = m$, tai laimi tas, kuris pasiekė šį skaičių. Jeigu $s > m$, tai pralaimi tas, kas buvo priverstas viršyti m (t.y. laimėjo tas, kuris priešininkui sudarė tokią situaciją, kad jis nebegalėjo parinkti tokio ėjimo, kad suma neviršytų sutarto skaičiaus)

Užduotis. Parašykite algoritmą, kuris rastų geriausią ėjimą esant duotai situacijai. Algoritmą užrašykite funkcija, turinčia tokią antraštę:

```
function diskas (n, s, m:  integer):  integer;
```

Funkcijos reikšmė yra skaičius, kuris turi atsirasti viršutiniame disko segmente atlikus ėjimą.

Pastaba. Reikia tik rasti ėjimą, bet jo neatlikti. Ėjimą atliks lošimą valdanti programa, kurios sudaryti nereikia.

Taip pat aprašykite taisykles (instrukciją) lošėjui kaip parinkti geriausią ėjimą bei pateikite įrodymą, įtikinantį, kad ėjimas, parinktas pagal instrukciją yra geriausias.