

10_有限井字遊戲(Expiring Tic-Tac-Toe)

(20分)

時間限制: 1 second

記憶體限制: 256 MB

題目敘述

Alice 是一個非常喜歡打日麻的人，她時不時就會從身邊找齊四個人來湊一桌四人的半莊。這一天，Alice 一如往常的在找人打日麻，在她找好三個人後，她跑去找了 Bob 來一起打日麻。不過，由於 Bob 在準備期末考，因此拒絕了 Alice 的邀請。好不容易只差一個人就能湊齊四人半莊，Alice 不甘心放棄，於是一直纏著 Bob 不放。禁不住 Alice 的死纏爛打，Bob 於是決定與 Alice 下一盤棋，只有 Alice 贏了，他才會答應陪 Alice 打日麻。

Bob 決定要跟 Alice 下一場「有限井字遊戲」，遊戲玩法跟一般的井字遊戲很像。由 Alice 先手，兩個人輪流在 3×3 的棋盤上放上自己的棋子，先讓自己的棋子連成一直行、橫排、或斜直線的玩家獲勝。不過與一般井字遊戲不同的點在於，每個被玩家所放置的棋子都會在該玩家的三個回合後失效，也就是說，每個玩家在第 x 回合所放置的棋子都會在第 $x + 3$ 回合放置棋子時失效。特別地，第 x 回合和第 $x + 3$ 回合不可把棋子放在相同格子上。此外，如果遊戲到第 45510 回合還沒結束，則會被判定為和局。特別的，在某一回合判斷是否有玩家勝出前，如果有棋子將要失效，則棋子先失效，才進行勝負的判定。

Alice 和 Bob 在下了幾回合後有點累了，他們不想再花時間認真思考策略來把棋下完。因此，他們找到你，希望你能根據他們下出來的殘局幫忙判斷，如果兩人接下來都以最佳策略下棋，且 Alice 會下下一步棋，則棋局結果為何？

輸入格式

輸入有三行，每行包含三個整數。

第 i 行的第 j 個整數 $a_{i,j}$ 代表目前棋盤上第 i 行第 j 列的狀態。

$a_{i,j} > 0$ 代表該格為 Alice 的棋子，且會在 Alice 接下來下第 $a_{i,j}$ 個棋子時失效；

$a_{i,j} < 0$ 則代表該格為 Bob 的棋子，且會在 Bob 接下來下第 $-a_{i,j}$ 個棋子時失效；

$a_{i,j} = 0$ 則代表該沒有棋子。

保證輸入的棋盤還沒產生贏家，且尚未進行超過十回合。

輸出格式

輸出一個字串代表該盤面在雙方都使用必勝策略後的結果：

- "Alice" (不含引號) 代表 Alice 會獲勝
- "Bob" (不含引號) 代表 Bob 會獲勝
- "Draw" (不含引號) 代表雙方會和局。

資料範圍

- $-3 \leq a_{i,j} \leq 3$
- 保證 1, 2, 3, -1, -2, -3 在所有 a_{ij} 中各出現一遍

測試範例

輸入範例 1

```
3 0 -1
0 1 0
-2 2 -3
```

輸出範例 1

Alice

輸入範例 2

```
2 -3 3
0 -2 0
-1 1 0
```

輸出範例 2

Bob

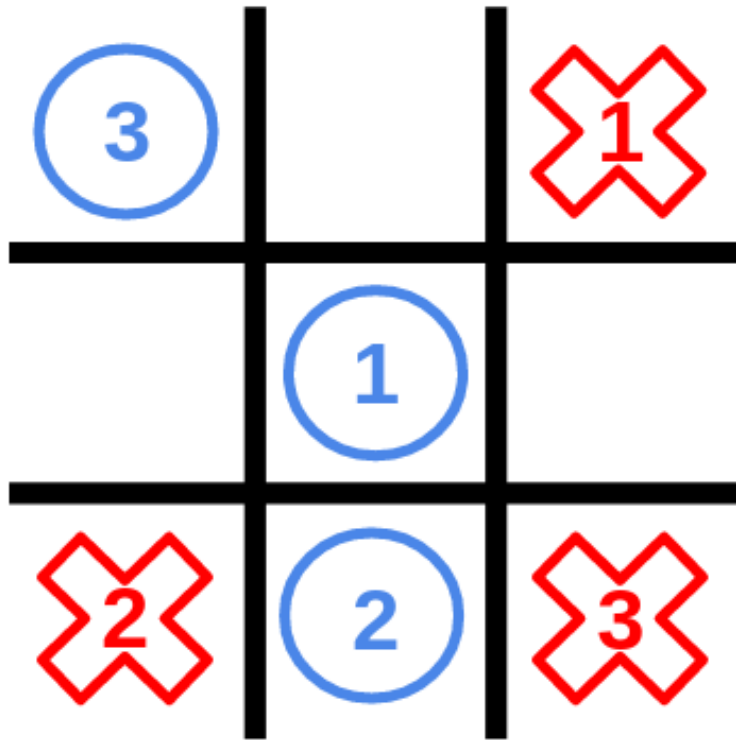
輸入範例 3

```
1 2 0
3 0 -1
0 -2 -3
```

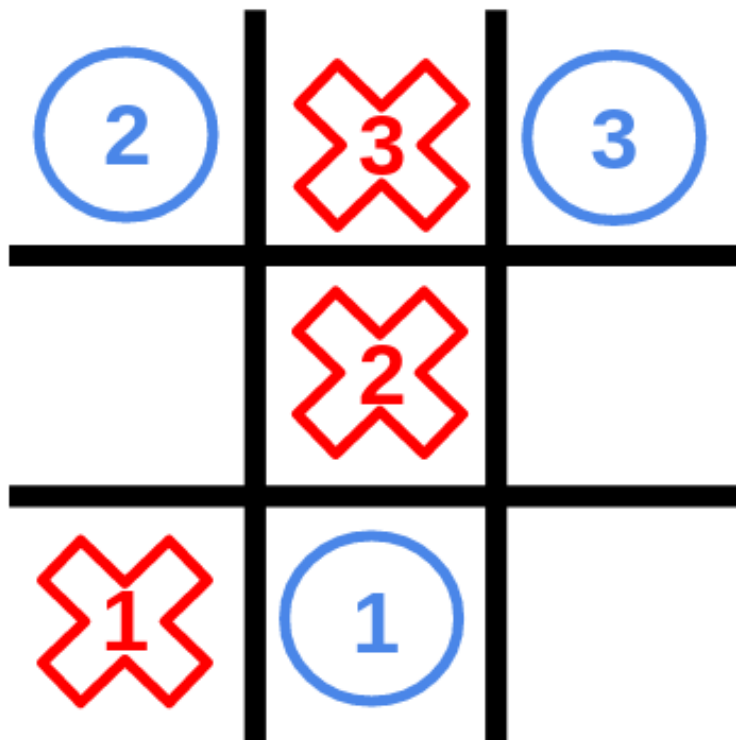
輸出範例 3

Draw

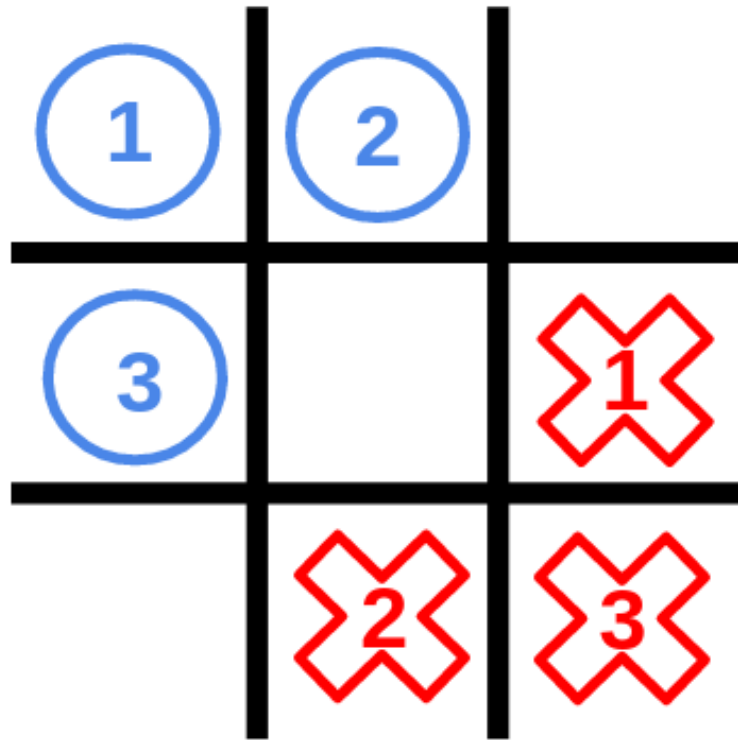
範例說明



在範例一中，可以看到只要 Alice 將旗子下在中上的位置，下回合必定能將棋字下在左上獲勝獲勝。



在範例二中，無論 Alice 下在什麼位置，Bob 必定能將棋子下在中下獲勝。



在範例三中，雙方每回合都要阻止對方下回合勝出，從而形成和局。