

Pintando baldosas

Contribución de Hugo Ryckeboer

Descripción del problema

En un pintoresco jardín hay un camino demarcado por baldosas de hormigón convenientemente espaciadas.

Se desea pintarlas de vivos colores habiendo elegido rojo (**R**), azul (**A**) y verde (**V**).

Aprovechando que la cantidad es múltiplo de 3 se desea pintar igual cantidad con cada uno de los colores elegidos.

Además dos baldosas consecutivas no pueden tener el mismo color.

Uno de los pintores se ha adelantado y sin consultar pintó una de las baldosas.

Antes de proseguir con la tarea se quiere disponer de una planificación que respete las reglas indicadas y el color de la baldosa ya pintada.

Puedes colaborar escribiendo un programa que haga una propuesta coherente de colores para cada baldosa escribiendo un programa **baldosas.pas**, **baldosas.c** o **baldosas.cpp** que grabe la propuesta en un archivo.

Datos de entrada

Se recibe un archivo **baldosas.in** conteniendo una hilera formada por caracteres asterisco (*) y una letra **A**, **R** o **V**, correspondiente a la baldosa ya pintada. El largo de la hilera es múltiplo de 3 y menor de 256.

Cada asterisco representa una baldosa a ser pintada y esa única letra a la baldosa ya pintada indicando además su color.

Datos de salida

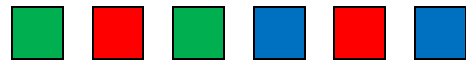
Se debe generar un archivo **baldosas.out** conteniendo una única línea con una hilera del mismo largo que la leída pero conteniendo exclusivamente letras indicando colores de baldosa.

Ejemplo

Estado del camino antes:



Una posible propuesta de pintado:



Expresado en símbolos: si la entrada **baldosas.in** fuera:

```
****R*
```

La salida **baldosas.out** podría ser:

```
VRVARA
```