

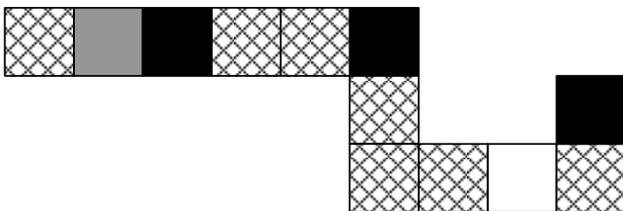
Reconstruyendo la vereda

Contribución de Laura Rivero y Hugo Ryckeboer

Descripción del problema

Una bella ciudad turística tiene todas las veredas de los bulevares que llevan a la costa, construidas con baldosas cuadradas de hormigón de 3 colores: blanco, gris, y negro. Las veredas no tienen bifurcaciones y para que se vean más vistosas, se cuidó que no haya baldosas contiguas del mismo color.

Lamentablemente, cada vez que se necesita hacer un tendido de cables subterráneos, se deben remover muchas baldosas. En estos casos, las baldosas removidas se quitan cuidadosamente y se amontonan por color aunque sin indicar su procedencia. Naturalmente la suma de las removidas y amontonadas iguala a la suma de los huecos que deben ser rellenados cuando termine el tendido. La figura muestra el estado actual de la vereda. Los huecos dejados por las baldosas removidas se muestran cuadriculados.



Quienes van a reconstruir la vereda desean dejarla tal como estaba, pero no se llevó el registro de las ubicaciones de las baldosas removidas. Por lo tanto, se decide reconstruirla respetando las que quedaron siguiendo la consigna original de que las contiguas no queden del mismo color.

Para ayudar en la reconstrucción se te pide que escribas un subprograma `vereda(B, G, N, baldosas)` que sugiera un posible diseño para reconstruir la vereda, utilizando todas las baldosas removidas.

Sus parámetros son:

B, G, N: 3 ENTEROS que proveen las cantidades de baldosas **B**lancas, **G**risas y **N**egras que fueron removidas. Sus valores no superan el largo de la vereda.

baldosas: una PALABRA conteniendo caracteres 'B' (blanco), 'N' (negro), 'G' (gris) o 'R' (removido) describiendo la vereda en su estado actual, esperando que sustituyas las 'R' por las letras que describan los colores de tu propuesta.

Evaluador local

Leerá por `stdin` los datos siguiendo el siguiente formato:

- En una línea leerá los valores de **B, G, N** con las cantidades de baldosas removidas que hay de cada color.
- En una segunda línea de hasta **2.000.000** letras leerá la 'descripción de la vereda a reconstruir usando solamente el repertorio { 'B', 'G', 'N', 'R' }.

Devolverá por consola una línea de igual longitud que describe la vereda reconstruida propuesta por tu programa.

Ejemplo

El archivo `vereda.in` describe la figura y contiene:

```
3 3 1
RGNRRNRRRBRN
```

Si se lo envía a un programa correcto podría devolver en pantalla:

```
BGNBGNGBNBGN
```