



УЧЕНИЧЕСКО СЪСТЕЗАНИЕ ПО ПРОГРАМИРАНЕ  
[HTTPS://CODEBURGAS.COM/](https://codeburgas.com/)



БУРГАСКИ СВОБОДЕН УНИВЕРСИТЕТ  
[HTTPS://WWW.BFU.BG](https://www.bfu.bg)

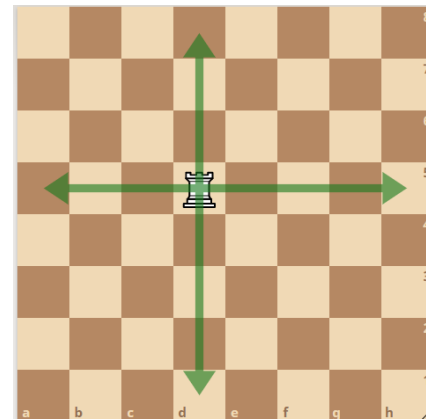


ОБЩИНА БУРГАС  
[HTTP://WWW.BURGAS.BG](http://www.burgas.bg)

## ГРУПА С. ЗАДАЧА С. ШАХМАТЕН ТОП

**Шахматът**, или накратко **шах**, е настолна игра, която се играе върху квадратна дъска с размери 8 на 8 клетки. Всяка клетка се идентифицира с уникална двойка от символи (**буква, цифра**), като **буквата** (от "a" до "h") отговаря на хоризонталната позиция, а **цифрата** (от "1" до "8") - вертикалната позиция. По този начин, клетката в долния ляв ъгъл е с координати **a1**, а клетката в горния десен ъгъл - **h8**.

**Топ** е фигура в шаха, която на всеки ход може да се движи неограничен брой клетки в хоризонтална или вертикална посока, без да излиза от рамките на игралната дъска.



Напишете програма, която по зададена първоначална позиция на топ и последователност от премествания (ходове) по дъската, да изчисли координатите на финалната позиция.

Всеки ход се описва чрез двойка символи (**посока, отместване**). **Посока** е една от буквите 'U', 'R', 'D', 'L', означаващи съответно нагоре, надясно, надолу и наляво. **Отместване** е цифра от '1' до '7' и показва колко клетки в дадената посока е преместен топът.

### Вход

На първия ред от входа е зададена първоначалната позиция на топа, във формат (**буква, цифра**). На втория ред е зададено числото **N** - броя на премествания (ходове) на топа по дъската. На третия ред има **N** двойки символи (**посока, отместване**), разделени с интервали, описващи всеки ход.

### Изход

За зададения път от входа се извеждат координатите на финалната клетка, във формат (**буква, цифра**).

Примерен вход	Примерен изход
a1 4 R7 U7 L7 D6	a2

