

VIII НАЦИОНАЛЕН ЕСЕНЕН ТУРНИР ПО ИНФОРМАТИКА И ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ

„Джон Атанасов“
Шумен, 29.11.2008 г.

Задача E2. Победител

Умко и Сръчко са неразделни приятели. Едно любимо тяхно забавление са игрите. Новата игра, която им подарили техните родители, се състои от карти. На всяка една от тях има написани трицифрени числа. Картите се обръщат така, че играчите да не виждат числата, разбъркват се и от купчината се изтегля произволна карта. Умко и Сръчко виждат числото написано на нея и по зададените в играта правила трябва да образуват ново трицифрено число. Играта печели този от тях, който познае числото пръв.

И така, **правилата на играта** са следните:

- Играчите събират стотиците и десетиците на числото от картата. Ако резултатът е двуцифрено число, тогава отново събират цифрите му. Получената цифра се записва като първа за новото число;
- Играчите трябва да разпознаят дали цифрата на единиците на числото написано на картата е четно число. Ако то е четно, тогава го удвояват. Ако е нечетно, тогава към него прибавят цифрата на десетиците на числото от картата. Полученият резултат е число, десетиците и единиците на което са втората и третата цифра на новото число.

Понеже Умко бил по-умен и почти винаги бил победител в подобни игри, помогнете на Сръчко да спечели поне в тази игра, като напишете програма **winner**.

Вход

На първия ред на стандартния вход се въвежда едно цяло число **k** – трицифреното число, записано върху изтеглената карта.

Изход

Програмата извежда на единствен ред на стандартния изход едно цяло трицифрено число, което трябва да получи победителят в играта.

Примери

Вход	Изход
100	100
387	215
624	808