

PALINGAM: 回文串游戏

题目描述

A 和 B 二人玩一个游戏。A 有一个字符串 s ，B 有一个字符串 t 。 s 和 t 都只包含小写英文字母，且长度相等。游戏开始前，双方都知道这两个字符串的内容。双方轮流进行回合，A 执先手。

游戏需要双方构造另一个字符串 w 。初始时 w 为空串，每回合中，玩家需要从自己的字符串中删去一个字符，然后将其插入到 w 的任意位置。如果在一名玩家操作后， w 的长度大于 1 且构成回文串，那么该玩家获胜。

特别地，如果游戏结束后（即 s 和 t 都变成了空串），字符串 w 仍然不是回文串，那么 B 获胜。

给定 s 和 t ，假设双方均采取最优策略，请判断谁能获胜。

输入格式

输入的第一行包含一个整数 T ，代表测试数据的组数。接下来是 T 组数据。

每组数据的第一行包含一个字符串 s ，第二行包含一个字符串 t 。

输出格式

对于每组数据，输出一行“A”或者“B”（均不含引号），代表获胜方。

数据范围和子任务

- $1 \leq T \leq 500$

- $1 \leq |s| = |t| \leq 500$

子任务 1 (20 分):

- s 只包含一种字符， t 也只包含一种字符

子任务 2 (80 分):

- 无附加限制

样例数据

输入

```
3
ab
ab
aba
cde
ab
cd
```

输出

```
B
A
B
```

样例解释

对于**第一组数据**，无论 A 在第一回合中向 w 添加什么字符，B 都可以添加一个相同的字符，从而使 w 构成回文串。故获胜方为 B。

对于**第二组数据**，A 可以在第一回合中添加‘a’，而 B 只能添加‘c’、‘d’或‘e’。此时，A 只要再添加一个‘a’即可获胜。

对于**第三组数据**，双方都无法构造长度大于 1 的回文串。故 B 获胜。