

Oẳn tù tì

Trò chơi oẳn tù tì là một trò chơi dân gian phổ biến, thường chơi khi hai người đối diện nhau. Mỗi người sẽ đưa ra một trong ba hình dạng của bàn tay như sau:

- **Búa**: thể hiện bằng cách cả bàn tay nắm chặt lại;
- **Kéo**: thể hiện bằng cách ngón trỏ và ngón giữa tạo thành hình chữ "V";
- **Bao**: thể hiện bằng cách cả bàn tay xòe ra.

Người chơi sẽ đồng loạt đưa ra một trong ba lựa chọn và so sánh với đối thủ. Nếu hai người chọn giống nhau thì hòa, còn nếu khác nhau thì sẽ có người thắng và người thua:

- **Búa** thắng **Kéo** (vì búa đập kéo);
- **Kéo** thắng **Bao** (vì kéo cắt bao);
- **Bao** thắng **Búa** (vì bao bọc búa).

Hai bạn **An** và **Bình** sẽ chơi n lần. Trước đó An đã tìm thấy một ghi chú cho biết Bình sẽ lựa chọn gì trong các lần chơi. Bạn hãy xác định **số lần chơi tối đa** mà An có thể thắng, nếu **An không được phép đưa ra cùng một lựa chọn trong hai lần liên tiếp**.

Dữ liệu vào

- Dòng đầu tiên chứa số nguyên n ($1 \leq n \leq 10^5$) là số lần chơi.
- Dòng thứ hai chứa xâu s độ dài n , trong đó kí tự ở vị trí thứ i là 'R', 'S' hoặc 'P' biểu thị trong lần chơi thứ i , Bình ra **Búa**, **Kéo** hoặc **Bao** tương ứng.

Kết quả

Ghi ra một số nguyên duy nhất là **số lần chơi tối đa** mà An có thể thắng, với điều kiện **An không được phép đưa ra cùng một lựa chọn trong hai lần liên tiếp**.

Ví dụ

Input	Output
5 RPRRS	4

Giải thích:

Trong ví dụ trên, An có thể đưa ra chuỗi lựa chọn **PSPSR** và thắng ở lần chơi thứ nhất, thứ hai, thứ ba, thứ năm và thua ở lần chơi thứ tư.

Ràng buộc

- **30%** số test ứng với **30%** số điểm thỏa mãn: xâu s không chứa hai kí tự liên tiếp giống nhau;
- **30%** số test khác ứng với **30%** số điểm thỏa mãn: $1 \leq n \leq 15$;
- **40%** số test còn lại ứng với **40%** số điểm: không có thêm ràng buộc nào.