

Pascal/C – PODSKUPINA II

1. Zadatak **Gubitnik** **20 bodova**

N djece, označenih brojevima od 1 do **N**, igra igru „riječ na riječ“. Igra se igra tako da dijete br. 1 izgovori **jednu** riječ, a svako sljedeće dijete mora izgovoriti sve što je izgovorilo prethodno dijete i dodati na to još jednu riječ. Na taj način stvara se jedna velika rečenica.

Djeca su poredana u krug, pa će dijete br. 1 ponovno doći na red nakon djeteta br. **N**. Gubitnik igre je ono dijete koje **pogriješi** – bilo da pogrešno izgovori rečenicu prethodnog djeteta, bilo da ne doda novu riječ ili doda više njih. Budući da bezazlena djeca nisu pažljivo slušala jedni druge, nisu primijetila tko je od njih prvi pogriješio i postao gubitnik.

Napišite program koji unosi rečenice djece redom kojim su ih izgovarali i ispisuje redni broj gubitnika: djeteta koje je **prvo** pogriješilo.

Ne morate voditi računa o sintaksi rečenice, ona će biti pravilna (i kod gubitnika) – sve rečenice počinjat će velikim početnim slovom, ostala slova bit će mala i svi znakovi pripadat će engleskoj abecedi osim po jednog razmaka između uzastopnih riječi i točke na kraju rečenice.

Na primjer, u prvom test primjeru gubitnik je dijete br. 3 jer pogrešno izgovara riječ prethodnog djeteta (odista -> doista). U drugom test primjeru gubitnik je dijete br. 1 (na ukupno četvrtoj rečenici) jer netočno izgovara prethodnu rečenicu.

ULAZNI PODACI

U prvom retku nalaze se prirodni brojevi **N** i **K** (manji od 20), broj djece i broj izgovorenih rečenica. U sljedećih **K** redaka nalaze se rečenice, redom kojim su izgovarane. Rečenice imaju najviše 1000 slova.

IZLAZNI PODACI

Redni broj djeteta koji je gubitnik.

PRIMJERI TEST PODATAKA

| | |
|--------------------------|-----------------------------|
| ulaz | ulaz |
| 3 4 | 3 5 |
| Odista. | Tko. |
| Odista odista. | Tko mi. |
| Odista doista kazem. | Tko mi je. |
| Doista doista kazem vam. | Tko mi je lice. |
| | Tko mi je lice svako jutro. |
| izlaz | izlaz |
| 3 | 1 |