

NAPOMENE:

- **Primjeri za koje program ne ispiše rješenje u vremenu do 1 sekunde bodovat će se s 0 bodova.**
- **Preporuča se korištenje Turbo Pascala umjesto Free Pascala, jer će se Turbo Pascal koristiti pri evaluaciji ovog kola.**

3. Zadatak Tajna 60 bodova

U novoj televizijskoj emisiji „Pogodi riječ“ N natjecatelja pogađa tajnu riječ. Umjesto slova riječi, natjecatelji vide samo crtice (po jedna crtica za svako slovo). Cilj igre je otkriti sva slova tajne riječi. Natjecatelji su označeni brojevima od 1 do N, na početku imaju 0 bodova, a igra počinje s natjecateljem broj 1. On može pitati za bilo koje slovo. Ako je to slovo već prije upitano, ili ako se to slovo ne nalazi u zamišljenoj riječi, sljedeći natjecatelj nastavlja igru. Ako to slovo nije prije upitano, te ako se nalazi u zamišljenoj riječi, natjecatelj osvaja 10 bodova za svako pojavljivanje tog slova u tajnoj riječi i igra dalje, a pogođeno slovo se upisuje na odgovarajuće crtice. Dok natjecatelj uspješno pogađa slova, on igra dalje. Kad pogriješi, nakon njega nastavlja igrač sa sljedećim rednim brojem. Nakon N-tog igrača na redu je ponovno 1. igrač. Igra završava kad se pogodi čitava riječ, a natjecatelj koji je pogodio posljednje slovo osvaja 50 bodova. Kako bi se trenutno stanje igre prikazivalo na ekranu, potrebno je napisati program koji će pratiti tijek igre. Napišite program koji će učitati tajnu riječ i sva do sad upitana slova (onim redom kojim su ih natjecatelji pitali tijekom igre), te odrediti koliko bodova ima koji igrač u tom trenutku.

Ulazni podaci

Sa tipkovnice u prvom retku učitajte broj natjecatelja $2 \leq N \leq 10$. U sljedećem retku učitajte tajnu riječ. Ona će imati manje od 10 slova. U sljedećem retku nalaze se slova, onim redom kojim su pitana (bit će ih manje od 50, neće biti odvojena ni zarezima ni razmacima). Sva upitana slova i slova tajne riječi bit će velika slova engleske abecede (neće se pojavljivati slova Č, Ć, Đ, DŽ, LJ, NJ, Š, Ž).

Izlazni podaci

Na ekran ispišite N brojeva – za svakog natjecatelja njegov broj bodova u tom trenutku igre, od 1. do N-tog. Ispišite svaki broj u posebnom retku.

Primjeri

ulaz:

2
TATA
AEIOT

izlaz:

20
70

ulaz:

3
PAPALINA
AEILRANE

izlaz:

40
20
0