

U poznatoj kartaškoj igri poker, špil se sastoji od 52 karte određene pomoću 4 boje (♣♦♥♠) i 13 vrijednosti (2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K A). Karte u špilu možemo poredati po **Špil-poretku**: redom po boji (redak) i onda po vrijednosti (stupac) kao što je prikazano u tablici:

2♣	3♣	4♣	5♣	6♣	7♣	8♣	9♣	10♣	J♣	Q♣	K♣	A♣
2♦	3♦	4♦	5♦	6♦	7♦	8♦	9♦	10♦	J♦	Q♦	K♦	A♦
2♥	3♥	4♥	5♥	6♥	7♥	8♥	9♥	10♥	J♥	Q♥	K♥	A♥
2♠	3♠	4♠	5♠	6♠	7♠	8♠	9♠	10♠	J♠	Q♠	K♠	A♠

Dakle prva karta u **Špil-poretku** je 2♣, a zadnja A♠ . Tj. poredak čitamo iz tablice s lijeva na desno i odozgo prema dolje. Prvih 13 karata je u boji ♣, drugih 13 u boji ♦, itd.

Budući je nepraktično pisati znakove ♣♦♥♠, boje ćemo prikazivati velikim slovima kako je prikazano u sljedećoj tablici:

♣ (clubs)	♦(diamonds)	♥(hearts)	♠(spades)
C	D	H	S

U nekoj igri pokera sudjeluje N igrača, a karte se nakon miješanja dijele redom u krug kako su igrači sjeli za stol. Potrebno je razdijeliti ukupno M karata među igračima na način da svakom igraču damo po jednu kartu dok ne napravimo puni krug, a zatim ponovno nastavljamo dijeliti prvom igraču i to činimo tako dugo dok nismo podijelili svih M karata. Vaš je zadatak ispisati za svakog igrača (redom kako su sjeli za stol) koje karte je dobio i to poredano po špil-poretku, a na kraju treba ispisati koje su karte ostale u špilu također poredano po špil-poretku.

Ulazni podaci:

- Cijeli broj N – broj igrača za stolom; $1 \leq N \leq 26$
- N ulaza:
 - o Ime igrača S_i koji je i-ti po redu sjeo za stol, do 30 znakova
- Cijeli broj M – broj karata koje treba podijeliti među igračima; $1 \leq M \leq 52$
- M ulaza:
 - o Naziv karte u obliku {Vrijednost}{Boja}, karte se nikad neće ponavljati

Izlazni podaci:

- N redaka izlaza:
 - o Ime igrača popraćeno dvotočkom, zatim razmak te popis svih karata koje je igrač dobio u obliku {Vrijednost}{Boja} razdvojeno razmakom te poredano po **Špil-poretku**
- **Dodatni redak izlaza:** tekst „**SPIL**“, znak dvotočke, zatim znak razmaka te popis svih karata koje su ostale u špilu, ispisati na isti način kao što bi i za pojedinog igrača

Test primjeri:

ULAZ	4 Ivo Pero Marko Denis 8 AH AC AD AS 2H 2C 2D 2S	6 Igrac1 Igrac2 Igrac3 Igrac4 Igrac5 Igrac6 12 2C 8H AD AS KH QH 3H 4C AC KC QS JS	13 A B C D E F G H I J K L M 52 2C 3C 4C 5C 6C 7C 8C 9C 10C JC QC KC AC 2D 3D 4D 5D 6D 7D 8D 9D 10D JD QD KD AD 2H 3H 4H 5H 6H 7H 8H 9H 10H JH QH KH AH 2S 3S 4S 5S 6S 7S 8S 9S 10S JS QS KS AS
IZLAZ	Ivo: 2H AH Pero: 2C AC Marko: 2D AD Denis: 2S AS SPIL: 3C 4C 5C 6C 7C 8C 9C 10C JC QC KC 3D 4D 5D 6D 7D 8D 9D 10D JD QD KD 3H 4H 5H 6H 7H 8H 9H 10H JH QH KH 3S 4S 5S 6S 7S 8S 9S 10S JS QS KS	Igrac1: 2C 3H Igrac2: 4C 8H Igrac3: AC AD Igrac4: KC AS Igrac5: KH QS Igrac6: QH JS SPIL: 3C 5C 6C 7C 8C 9C 10C JC QC 2D 3D 4D 5D 6D 7D 8D 9D 10D JD QD KD 2H 4H 5H 6H 7H 9H 10H JH AH 2S 3S 4S 5S 6S 7S 8S 9S 10S KS	A: 2C 2D 2H 2S B: 3C 3D 3H 3S C: 4C 4D 4H 4S D: 5C 5D 5H 5S E: 6C 6D 6H 6S F: 7C 7D 7H 7S G: 8C 8D 8H 8S H: 9C 9D 9H 9S I: 10C 10D 10H 10S J: JC JD JH JS K: QC QD QH QS L: KC KD KH KS M: AC AD AH AS SPIL:

Naziv datoteke: river.c ili river.cpp

Također su dozvoljene i ekstenzije za BASIC (.bas) i Pascal (.pas) ukoliko radite u jednom od tih jezika.