

CC++/Basic/Pascal – PODSKUPINA I

2. Zadatak

PERILICA

40 bodova

Šef jedne kemijske čistionice odlučio je modernizirati svoje poslovanje te je angažirao inženjere da mu izrade stroj i programsku potporu koja će pomoći pri razvrstavanju odjeće. Kako ovo nije nimalo jednostavan zadatak, inženjeri su posao razdijelili u nekoliko faza te angažirali i nekoliko vrsnih programera da im pomognu. Jedan od zahtjeva koje trebaju zadovoljiti jest simulacija razvrstavanja odjeće, a za to su upravo pronašli vas! Stroj za razvrstavanje odjeće prima dvije vrste naredbi:

1. ubaci u košaru X komad odjeće C
2. prebaci komad odjeće (*koji se nalazi na vrhu*) iz košare X u košaru Y.

Naredbe će se zadavati u obliku:

1. [odredišna_košara][brojčana_oznaka_komada_odjeće] : npr. a9, b72, ...
2. [izvorišna_košara][odredišna_košara] : npr. ab, ac, ba, cb, ...

Nakon razvrstavanja odjeće, sve košare su spremne za idući korak: odjeća se prebacuje u perilice. Prebacivanje se vrši na način da se kreće od košare koja je prva po abecedi te se redom uzimaju komadi odjeće s vrha prema dnu košare. Vaš je zadatak za pojedinu košaru ispisati kojim redom će se vršiti prebacivanje odjeće u perilice. Neispravne naredbe (poput pokušaja prebacivanja iz prazne košare) valja odbaciti (preskočiti).

Ulazni podaci:

- Cijeli broj N : $1 \leq N \leq 10000$
 - N naredbi u obliku niza znakova (razdvojeno razmakom ili novim retkom)
- Svi komadi odjeće imaju jedinstvenu brojačanu oznaku do 40 znamenki

Izlazni podaci:

- Abecedni popis svih korištenih košara i njihova sadržaja nakon razvrstavanja
 - o simbol košare
 - o popis odjeće u poretku kojim će se vaditi iz košare

Test primjeri:

ULAZ	5 a1 b2 c3 ac bc	12 a1 b2 a3 b4 a5 b6 ac bd ad bc da cb	13 a1 a2 a3 b10 b20 b30 ac ac ac ac bd bd da
IZLAZ	a b c 2 1 3	a 3 1 b 4 2 c 5 d 6	a 20 b 10 c 1 2 3 d 30

Naziv datoteke: **perilica.c** ili **perilica.cpp**

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