

# XIV BXComp

14º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação  
2024

## 3ª Etapa - 3 pontos

### Bingo de Feitiços da Star

Star Butterfly é uma princesa da dimensão Mewni que veio morar com a família Dias na Terra para aprender magia longe dos monstros que querem roubar sua varinha mágica!

Desde que chegou ela fez muitos amigos e vem se divertindo muito lutando contra monstros que aparecem de vez em quando, deixando sempre os estudos de magia pra recuperar no próximo feriado. Até aí tudo bem, mas o feriado não chegou e sua mãe vai enviar uma avaliadora para verificar seus conhecimentos de magia na segunda-feira!

Agora Star precisa aprender o máximo possível de feitiços durante o final de semana mas... Pera aí... Ela não tinha prometido ajudar os amigos com algumas coisas? E a senhora Dias não tinha passado uma lista de tarefas pra ela fazer? AH NÃO!

Para resolver esse problema nossa princesa bolou um plano e foi apresentar ao seu professor, Glossaryck. A ideia é que ele monte um Bingo de Feitiços para ela aprender aplicando eles em suas tarefas no sábado!



Figura 1: Star apresentando seu plano.

### Tarefa

A sua tarefa é calcular quantas tarefas ela tem em diferentes categorias, nas quais ela tem algumas possibilidades de feitiços para aprender, e se ela conseguiu fazer bingo ou não em cada dia.

A cartela de bingo tem as categorias espalhadas, representadas por um número: 1 - limpeza, 2 - gastronomia, 3 - animais de estimação, 4 - alfafeitura, 5 - destruição de objetos, 6 - plantas.

No domingo, Star usará o seu tempo para aprender os feitiços que faltaram no bingo do dia anterior.

### Entrada

A primeira linha vem com o número  $n$  de casos teste. As próximas  $12n$  linhas serão as 3 linhas da cartela de bingo do dia e as 9 vezes em que ela verifica se há algum pedido de ajuda nas notificações do celular.

O Bingo de Feitiços da Star tem 9 feitiços cada, distribuídos em uma matriz  $3 \times 3$ .

Se Star não tiver nada pra fazer, não haverá nenhuma notificação e a linha é "Sem novas mensagens". Entretanto, se alguém estiver chamando ela para algo que prometeu fazer, a linha será uma mensagem chamando ela "Staaar" e depois escrevendo a categoria.

## Saída

Você deve informar se Star conseguiu ou não fazer bingo no sábado e informar quantos feitiços de cada categoria ela aprendeu no domingo.

A primeira linha será "Bingoo" caso ela tenha conseguido e "Ih, sobrou pra depois" caso contrário.

Em seguida, as próximas 6 linhas serão o número de feitiços para aprender nas categorias 1, 2, 3, 4, 5 e 6, respectivamente, se ela não conseguiu completar o bingo. Se ela conseguiu, essas 6 linhas não fazem parte da saída.

A saída deve se repetir para cada caso teste.

## Exemplo de Entrada

3
1 2 3
3 2 1
1 1 6
Sem novas mensagens
Staaar 1
Staaar 4
Staaar 5
Staaar 2
Staaar 3
Staaar 1
Sem novas mensagens
Sem novas mensagens
4 5 6
2 3 4
1 2 3
Staaar 1
Staaar 2
Staaar 3
Staaar 4
Staaar 5
Staaar 6
Sem novas mensagens
Staaar 3
Staaar 2
2 3 4
4 3 5
6 6 6
Staaar 3
Staaar 6
Staaar 6
Staaar 5
Staaar 4
Staaar 6
Staaar 3
Staaar 4
Staaar 2

## Exemplo de Saída

Ih, sobrou pra depois

2

1

1

0

0

1

Ih, sobrou pra depois

0

0

0

1

0

0

Bingoo