

# XIV BXComp

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

## 3ª Etapa - pontos

### Tá no taPETe!

Os 101 dalmatas foram pegos pela Cruella de Vil!!! Aquela maluca levou eles para sua mansão, Hell Hall, e os trancou em uma jaula, colocando a chave embaixo de um tapete!

Felizmente, ao passar em frente da casa da Cruella, uma cachorrinha caramelo ouviu os uivos tristes dos dalmatinhas e resolveu ajudá-los!

Porém, ao chegar no local, a caramelo não sabia como soltá-los! O problema, é que a cadelinha não fala cachorrez inglês, enquanto que os dalmatas só falam um cachorrez brasileiro, auauuguês, MUITO QUEBRADO!

Os dalmatas precisam explicar para a caramelo que a chave para suas liberdades está embaixo do tapete, mas eles se esqueceram como é 'tapete' em auauuguês! Pelo menos, eles lembram MAIS OU MEENOS quais letras compõem a palavra....

Figura 1: 101 dalmatas presos em uma jaula



### Tarefa

Sua tarefa é criar um algoritmo que consiga ajudar a cachorrinha caramelo a entender o que está sendo dito pelos dalmatas. Você precisa identificar no meio dos latidos confusos dos cachorrinhos quando for dito o paradeiro da chave de fato, ou seja, quando for dito "tapete"! Existem 2 cenários possíveis nessa situação confusa e você vai precisar identificá-los! Vejamoss:

- (0) Caso em que ali no meio da "frase" proferida pelos dalmatinhas **seja** dita a palavra "tapete", com a devida ordem das letras, **NÃO NECESSARIAMENTE** de forma concatenada (pode ter balela no meio, mas não outras letras do auauuguês);

- (1) Caso em que não tenha sido identificada propriamente a palavra 'tapete' em auauuguês em meio aos latidos;

### Entrada

Ao iniciar o seu programa precisa receber o número de frases-latidos a serem verificadas. Com isso feito, para cada tentativa de tradução, a entrada será composta por latidos. Os latidos podem ser produzidos por combinações variadas de caracteres, **exceto** caracteres vazios (espaços) e quebras de linha, somatizando até 1000 caracteres no total.

### Saída

(cenário 0) O programa deverá imprimir, caso seja identificado no latido de entrada a palavra 'tapete': 'taPETe!!! ENTENDIIII! EH PENTAHH ZELDAAA!'.  
(cenário 1) Neste caso, deve ser impresso: 'NAO ENTENDI NADAAAAA, rePETee!!!'.

[illegible]

NAO ENTENDI NADAAAAA, ISSO NAO EH PALAVRA!!!  
NAO ENTENDI NADAAAAA, ISSO NAO EH PALAVRA!!!  
taPETe!!! ENTENDIIIII! EH PENTAaH ZELDAAA!

- Tapete em auauguês é "aaauuuuuuuuuuuuuuuuu"

#mais dica porque a galera do PET é muito gente boa!:

- Letras em auauguês são como sílabas compostas por diferentes variações de 'au' e todo início de letra em auauguês é imediatamente precedida por um 'u', a não ser que seja o início da 'palavra'.