

A. « Dis “Papa” ! »

Problème

Le problèmes de tous les pères, quand ceux-ci viennent de le devenir, c’est le biberon.

Nous le savons tous, les bébés sont capricieux – sinon ils ne passeraient pas leur temps à pleurer ! Mais les pères ont trouvé le remède imparable pour résister aux pleurs et aux cris : tout faire pour que le bambin parle au plus vite, et cesse donc de brailler !

George, jeune père au foyer féru de nouvelles technologies, a décidé d’écrire un simulateur de bambin qui apprend à parler, car sa fille Ada est décidément une forte tête, et George veut pouvoir s’entraîner avant de passer à pratique sur sa fille.

Le programme que George veut réaliser est très simple : il veut lui donner en entrée une instruction de la forme `dis phrase à dire`, et il veut que son programme affiche la phrase à répéter, ici `phrase à dire`.



FIGURE 1 – Le biberon idéal de tous les enfants

Entrée

- une unique ligne, l’instruction que George veut simuler. Les quatre premiers caractères sont « `dis` » suivi d’une espace, puis les suivants sont quelconques. Cette instruction mesure au plus $5 \cdot 10^5$ caractères.

Sortie

- une unique ligne, la phrase correspondant à l’instruction de George.

Exemples

Exemple 1 - Classique

Entrée	Sortie
<code>dis Papa</code>	<code>Papa</code>

Exemple 2 - Déjà vu

Entrée
dis Mais qui a fait ça ?

Sortie
Mais qui a fait ça ?

Exemple 3 - Suspense

Entrée
dis

Sortie