

## Primeiro Dicionário de Andy



Andy de apenas 8 anos tem um sonho - ele deseja criar o seu próprio dicionário. Isto não é uma tarefa fácil para ele, pois conhece poucas palavras. Bem, ao invés de pensar nas palavras que sabe, ele teve uma idéia brilhante. A partir do seu livro de histórias favorito, ele vai criar um dicionário com todas as palavras distintas que existem nele. Ordenando estas palavras em ordem alfabética, o trabalho estará feito. É claro, isso é uma tarefa que toma um certo tempo e portanto, a ajuda de um programador de computador como

você é muito bemvinda.

Você foi convidado a escrever um programa que liste todas as diferentes palavras que existem em um texto. Neste caso, uma palavra é definida como uma sequência de letras, maiúsculas ou minúsculas. Palavras com apenas uma letra também deverão ser consideradas. Portanto, seu programa deverá ser *"CaSe InSeNsItIvE"*. Por exemplo, palavras como "Apple", "apple" ou "APPLE" deverão ser consideradas como a mesma palavra.

### Entrada

A entrada contém no máximo 10000 linhas de texto, cada uma delas com no máximo 200 caracteres. O fim de entrada é determinado pelo EOF.

### Saída

Você deve imprimir uma lista de diferentes palavras que aparecem no texto, uma palavra por linha. Todas as palavras devem ser impressas com letras minúsculas, em ordem alfabética. Deverá haver no máximo 5000 palavras distintas.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
<p>Ex(*\$a#.mpl.e:</p> <p>Adventures in Disneyland</p> <p>Two blondes were going to Disneyland when they came to a fork in the road. The sign read: "Disneyland LEFT."</p> <p>So they went home.</p>	<p>a adventures blondes came disneyland e ex fork going home in left mpl read road sign so the they to two went were when</p>

# Desempilhando Caixas

Joãozinho e sua família acabaram de se mudar. Antes da mudança, ele colocou todos os seus livros dentro de várias caixas numeradas. Para facilitar a retirada dos livros, ele fez um inventário, indicando em qual caixa cada livro foi colocado, e o guardou na caixa de número 1.

Chegando no seu novo quarto, ele viu que seus pais guardaram as caixas em várias pilhas, arrumadas em fila, com cada pilha encostada na pilha seguinte.

Joãozinho é um garoto muito sistemático. Por isso, antes de abrir qualquer outra caixa, ele quer recuperar seu inventário. Joãozinho também é um garoto muito desajeitado. Para tirar uma caixa de uma pilha, ele precisa que a caixa esteja no topo da pilha e que ao menos um de seus lados, não importa qual, esteja livre (isto é, não tenham nenhuma caixa adjacente).

Para isso, Joãozinho precisa desempilhar algumas das caixas. Como o quarto dele é bem grande, ele sempre tem espaço para colocar as caixas retiradas em outro lugar, sem mexer nas pilhas que os pais dele montaram.

Para minimizar seu esforço, Joãozinho quer que você escreva um programa que, dadas as posições das caixas nas pilhas, determine quantas caixas Joãozinho precisa desempilhar para recuperar seu inventário.

## Entrada

A entrada é composta de vários casos de teste. A primeira linha de cada caso de teste contém dois números inteiros **N** e **P**, indicando, respectivamente, o número de caixas e o número de pilhas ( $1 \leq P \leq N \leq 1.000$ ). As caixas são numeradas seqüencialmente de 1 a **N**.

Cada uma das **P** linhas seguintes descreve uma pilha. Cada linha contém um inteiro  $Q_i$ , indicando quantas caixas há na pilha  $i$ , seguido de um espaço em branco, seguido de uma lista de  $Q_i$  números, que são os identificadores das caixas. Os elementos da lista são separados por um espaço em branco.

Todas as pilhas contêm pelo menos uma caixa, e todas as caixas aparecem exatamente uma vez na entrada. As caixas em cada pilha são listadas em ordem, da base até o topo da pilha. Todas as caixas têm o mesmo formato.

O final da entrada é indicado por **N = P = 0**.

A entrada deve ser lida da entrada padrão.

## Saída

Para cada caso de teste da entrada, seu programa deve imprimir uma única linha, contendo um único inteiro: o número mínimo de caixas, além da caixa 1, que Joãozinho precisa desempilhar para recuperar o seu inventário.

A saída deve ser escrita na saída padrão.

Exemplo de Entrada		Exemplo de Saída	
4	3	2	
1	3	0	
2	1		2
1	4		
4	3		
1	3		
2	2		1
1	4		
0	0		