

## Uno, dos, tres

(tiempo límite: 1 segundo)

Juanito está comenzando a aprender los números y hasta ahora conoce el uno, el dos y el tres. El problema es que aún no tiene mucha experiencia escribiéndolos y a veces comete un pequeño error: equivoca máximo una de las letras de cada número, la longitud de la palabra sin embargo siempre es correcta. Escribir un programa que descifre los números que Juanito escribe.

### Entrada

La primera línea de la entrada contiene la cantidad N de palabras escritas por Juanito, máximo 10. En las siguientes N líneas aparecen las palabras, todas en minúsculas.

### Salida

Por cada palabra, imprimir en una línea el correspondiente valor numérico.

### Ejemplo de entrada

```
3
umo
dof
pres
```

### Ejemplo de salida

```
1
2
3
```