



Universidade Federal do Espírito Santo
Departamento de Informática
Programação II (INF16153) - UFES

(REV_06) Funkos são miniaturas colecionáveis de filmes, séries, jogos, esportes, dentre outras categorias. Uma loja de Funkos decidiu fazer uma promoção das miniaturas que estão encalhadas no estoque. Para isso, a loja rotulou cada um dos Funkos utilizando caracteres alfa-numéricos de acordo com as categorias dos mesmos. A regra da promoção é a seguinte: somente Funkos de uma categoria que possuem mais exemplares do que um limite pré-determinado podem ter o preço alterado. Faça um programa que receba como entrada um conjunto de rótulos e retorne apenas aqueles que estão aptos a entrar em promoção e a quantidade dos mesmos. **Veja os casos de teste para compreender melhor o padrão de entrada e saída.**

Exemplo de funcionamento: seu programa deve ler a quantidade limite de Funkos e uma lista de rótulos para determinar quem pode entrar em promoção. Por exemplo, se a quantidade limite for 3 e os rótulos forem `AAbbCAA12anshbbb11111`, seu programa deve retornar:

1: 6
A: 4
b: 5

Observe que a ordem dos rótulos respeita a ordem crescente da tabela ASCII. Se não houver Funkos em promoção, seu programa deve imprimir `NENHUM`.

Limites:

- O tamanho máximo da lista de rótulos é 1000
- Os rótulos assumem valores alfa-numéricos (A-Z, a-z e 0-9)
- A quantidade limite é um número inteiro