

Challenge OPTIONAL 04 - SPACE INVADERS

Agradecimientos

Este script ha sido incluido en el calentamiento navideño del concurso de programación [ProgramaMe](#).

[URL ProgramaMe](#)

Trasfondo



Space Invaders fue uno de los primeros shooters de la historia. Publicado en 1978 como máquina de arcade, cuenta la leyenda que en Japón ocasionó escasez de monedas de 100 yenes debido a su enorme éxito.

Su creación requirió el diseño de hardware específico para soportar las necesidades computacionales y gráficas del juego. Además de la propuesta jugable, una de las novedades que incorporó fue la tabla de mejores puntuaciones, en la que los jugadores podían registrar su nombre si conseguían una de las mejores puntuaciones del juego.

Debido a las restricciones del hardware de la época, por “nombre” se entendía únicamente a tres letras, de modo que los jugadores tenían que conformarse con poner sus apodos o sus siglas.

Solo los jugadores más experimentados podían dejar mensajes más largos si conseguían todas las mejores puntuaciones de la máquina. Para eso, elegían las tres letras de cada mejor puntuación de modo que si se leían todas en vertical pudiera leerse algo significativo.

Lo que hay que hacer

El programa leerá, de la entrada estándar, un primer número que indica cuántos casos de prueba deberá procesar.

Cada caso de prueba comienza con un número indicando cuántas mejores puntuaciones almacena una determinada máquina de arcade (al menos 1 y no más de 20). A continuación aparecen, en líneas separadas, los nombres asociados a cada una de esas puntuaciones, que estarán compuestos por exactamente tres letras del alfabeto inglés o símbolos de puntuación sin el espacio.

Fichero de ejemplo (Entrada)

```
1
5
S.D
PIE
ANR
CVS
EA!
```

Por cada caso de prueba el programa escribirá el mensaje que se puede ver en la tabla de records si se leen las letras de arriba hacia abajo, empezando por la primera letra de cada entrada.

Fichero de ejemplo (Salida)

```
SPACE.INVADERS!
```