

Problema F

Jogo da Força

Nome base: força

Tempo limite: 1s

Sua missão é construir um programa que implementa o famoso jogo da força. Para cada jogo, a resposta para o enigma é dado, bem como as suposições. As regras são as mesmas do jogo da força que você já conhece, e são dadas como segue:

1. Jogador tenta resolver o enigma adivinhando uma letra por vez
2. Cada vez que uma suposição é correta, todos os caracteres na palavra que correspondem a suposição será “virada”. Por exemplo, se o seu palpite é “o” e a palavra é “book”, então ambos os o’s na solução serão considerados como “resolvido”
3. Toda vez que uma suposição errada for feita, será considerado uma chance a menos. No total, são permitidas 7 tentativas para descobrir a palavra secreta.
4. Se o jogador errar 7 vezes sem que tenha adivinhado a palavra secreta, este jogador perde o jogo.
5. Se o jogador adivinhou todos os caracteres da palavra secreta, o jogador ganha o jogo.
6. Se o jogador não errou o número máximo de tentativas permitidas nem acertou a palavra chave, então ele desistiu.

Seu programa deve determinar, para cada jogo, se o competidor ganhou, perdeu ou desistiu.

ENTRADA

Cada entrada representará um cenário de um jogo. Todas as entradas serão em minúsculas. A primeira linha de cada entrada conterá um número do jogo, a linha seguinte será a solução para o enigma, a última linha é uma sequência de suposições feitas pelo jogador. Um número -1 indica o final das entradas.

SAÍDA

A saída do seu programa indicará o resultado do jogo. Existem três resultados possíveis:
ganhou.
perdeu.
desistiu.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
1 cheese chese 2 cheese abcdefg 3 cheese abcdefghij -1	Jogo 1 ganhou. Jogo 2 desistiu. Jogo 3 perdeu.