B. Утерянные фразы (100 баллов)

Взглянув на метрики приложения, менеджер Василий выдвинул гипотезу, что в интерфейсе не хватает некоей изюминки, которая удерживала бы пользователей. Поэтому Василий обратился с просьбой разнообразить интерфейс приложения к дизайнеру Марии. После нескольких скетчей Марию осенило! Идея с самого начала лежала на поверхности — оказалось, нужно добавить анимации для текста. Выбрали несколько текстов и сделали анимации. К сожалению, после завершения работы анимации перемешались, а исходный текст для каждой из них потерялся. Помогите команде понять, какой текст анимировался в каждом случае.

Формат ввода

У вас есть несколько текстовых файлов с заданными анимациями, для каждой нужно подобрать подходящий текст.  
Ссылка на архив с файлами анимации находится внизу условия — нажмите «Скачать условие задачи».  
  
Каждая анимация определена параметрами:  
**canvasWidth canvasHeight** — ширина и высота контейнера для анимации, задаются в первой строке ввода,  
**figuresCount** — количество фигур, которые предстоит анимировать, задаётся во второй строке ввода,  
**rectangle centerX centerY width height angle color** — объявление прямоугольника с центром в точке *(centerX, centerY)*, размером *width × height*, градусом угла поворота *angle* и указанным цветом,  
**circle centerX centerY radius color** — объявление круга с центром в точке *(centerX, centerY)*, радиусом *radius* и указанным цветом.  
Параметр *color* может иметь значения: *{black, red, white, yellow}*.  
Параметр *angle* принимает значения в диапазоне *(-359°, 359°)*.  
  
Для каждой фигуры может быть задано сразу несколько типов анимации, которые применяются параллельно. При этом каждый тип анимации может применяться не более одного раза к фигуре. Количество анимаций, применяющихся к фигуре, задаётся числом *0 ⩽ figureAnimationsCount ⩽ 3* сразу после объявления фигуры.  
  
Типы анимаций:  
**move destX destY time [cycle]** — движение фигуры в точку *(destX, destY)* за *time* миллисекунд  
**rotate angle time [cycle]** — поворот фигуры на *angle* градусов за *time* миллисекунд  
**scale destScale time [cycle]** — увеличение фигуры на *destScale* за *time* миллисекунд  
Если указан параметр *cycle*, то по завершению анимации её движение продолжается в обратную сторону.

Формат вывода

Отображаемый текст при воспроизведении анимации.  
Для каждого файла анимации ответ нужно указывать на новой строке.  
Регистр символов в ответе может быть произвольным.  
Каждый найденный в анимации текст оценивается в 10 баллов.

Пример

| **Ввод** | **Вывод** |
| --- | --- |
| 400 400  10  rectangle 69.000 280.000 24.000 24.000 0.000 black  1  move 251.000 72.000 10000 cycle  rectangle 256.000 188.000 24.000 48.000 0.000 black  0  rectangle 232.000 152.000 72.000 24.000 0.000 black  0  rectangle 35.000 400.000 24.000 24.000 0.000 black  1  move 285.000 -96.000 10000 cycle  rectangle 244.000 248.000 48.000 24.000 0.000 black  0  rectangle 300.000 117.000 24.000 48.000 0.000 black  1  move 112.000 164.000 5000  rectangle 136.000 200.000 72.000 24.000 0.000 black  0  rectangle 160.000 236.000 24.000 48.000 0.000 black  0  rectangle 208.000 224.000 24.000 72.000 44.797 black  1  rotate -44.797 5000  rectangle 232.000 200.000 24.000 24.000 0.000 black  0 | 42 |

Примечания

**Визуализация анимации из примера:**