

Enquadramento

Aulas Teóricas

Aulas Práticas

Apontamentos

Útil

Teste Prático

[ED006] Pim, Pam, Pum

Se submeter no Mooshak, deverá submeter uma classe **ED006** contendo um programa completo para resolver o problema (ou seja, com o método main).  
Pode assumir que no Mooshak terá acesso às classes **Node<T>** e **CircularLinkedList<T>** como dadas nas aulas (ou seja, não precisa de as incluir no código submetido).


O problema

"Pim, Pam, Pum, cada bola mata um, p'ra galinha e para o peru quem se livra és mesmo tu"

Quem não se lembra de ter feito este jogo quando era pequeno? A ideia é muito simples. A frase atrás descrita tem 19 palavras:

"Pim, Pam, Pum, cada bola mata um, p'ra galinha e para o peru quem se livra és mesmo tu"  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

3 crianças resolveram jogar este jogo, o Paulo, a Raquel e o Carlos, que estão dispostas por esta ordem. O Paulo começa a dizer a frase, e em cada palavra vai apontando para as pessoas. Ao chegar ao fim da lista de pessoas, volta ao início, a ele mesmo, como exemplificado.



Paulo	Raquel	Carlos
		
1 Pim	2 Pam	3 Pum
4 cada	5 bola	6 mata
7 um	8 p'ra	9 galinha
10 e	11 para	12 o
13 peru	14 quem	15 se
16 livra	17 és	18 mesmo
19 tu		

Figura 1 - Exemplo do jogo do "Pim, Pam, Pum" com 3 crianças.

Quem se livrava no início era o Paulo. Agora imagina que o jogo continuava. A pessoa que se livrou sai da lista, e a contagem recomeça na próxima pessoa (neste caso a Raquel). Quem se livrava a seguir era a Raquel e o Carlos, coitado, era o que não se livrava.

Descontente com isto, o Carlos, sabendo que és um bom programador, resolveu pedir-te ajuda. O que ele quer saber é, dada uma configuração inicial, se ele irá perder o jogo. O pior é que ele não sabe que frase vai ser usada. Por vezes e aquela frase comprida, outras vezes é uma mais pequena (como por exemplo, "Pim, Pam, Pum, quem se livra és tu", que neste caso teria 8 palavras). Podes ajudá-lo?

Input

A primeira linha contém um número N indicando o número de casos a analisar-

De seguida vêm N casos, cada um definido por duas linhas:

- Na primeira vez a frase que vai ser usada para a contagem (com não mais do que 50 palavras)
- Na segunda vem um número K (0<K<100), indicando o número de crianças que vão jogar o jogo, logo seguido de K nomes, indicando o nome das crianças.

Podes assumir que um dos nomes (que são sempre formados por uma única palavra) será sempre "Carlos" e que a frase será apenas constituída por letras (maiúsculas ou minúsculas, mas sem acentos) e espaços (para efeitos de contagem, uma palavra é uma sequência de caracteres delimitada por espaços ou mudanças de linha).

Output

Para cada caso, vem uma linha de output:

- "0 Carlos nao se livrou", indicando que o Carlos perde o jogo
- "0 Carlos livrou-se (coitado do NomeX!)", onde NomeX indica a pessoa que perde o jogo.

Exemplo de input/output

Input	Output
2 Pim Pam Pum cada bola mata um pra galinha e para o peru quem se livra es mesmo tu 3 Paulo Raquel Carlos Pim Pam Pum quem se livra es tu 4 Fernando Eduardo Pedro Carlos	0 Carlos nao se livrou 0 Carlos livrou-se (coitado do Pedro!)

Figura 2 - Exemplo do jogo do "Pim, Pam, Pum" com 2 crianças.

Quem se livrava no início era o Paulo. Agora imagina que o jogo continuava. A pessoa que se livrou sai da lista, e a contagem recomeça na próxima pessoa (neste caso a Raquel). Quem se livrava a seguir era a Raquel e o Carlos. coitado. era o que não se livrava.