Artykuły prawne

XVIII OIJ, zawody I stopnia

25 września 2023 – 8 stycznia 2024



Informatyczna Juniorów

Kod zadania:

Limit czasu:

Limit pamięci:

art

1 s

256 MB

Uwaga: to zadanie jest zadaniem otwartym. Możesz sprawdzić wynik swojego zgłoszenia w systemie SIO2.

W Bajtocji, podobnie jak w Polsce, kodeks prawny podzielony jest na artykuły, które numerowane są kolejnymi liczbami naturalnymi (artykuł 1, artykuł 2, i tak dalej). Z kolei w artykułach są punkty oznaczane kolejnymi literami alfabetu angielskiego: na przykład artykuł 15 ma punkty 15a, 15b, 15c, i tak dalej. Zaskakujący jest jednak sposób numeracji punktów, jeśli jest ich więcej niż 26: punkt dwudziesty szósty w artykule 15 otrzymałby numer 15z, ale kolejny punkt – numer 15za, potem 15zb, 15zc, i tak dalej. Po punkcie 15zz nastąpiłby punkt 15zza, potem 15zzb, i dalej według tej zasady.

Napisz program, który wczyta liczbę N i wypisze litery, które otrzymałby N-ty punkt pewnego artykułu.

Wejście

W pierwszym (jedynym) wierszu wejścia znajduje się jedna liczba naturalna N ($1 \le N \le 1\,000\,000$) określająca numer punktu artykułu.

Wyjście

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia powinien się znaleźć ciąg małych znaków alfabetu angielskiego – dopisek literowy po numerze artykułu dla N-tego jego punktu zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

Ocenianie

Możesz rozwiązać zadanie w kilku prostszych wariantach – niektóre grupy testów spełniają pewne dodatkowe ograniczenia. Poniższa tabela pokazuje, ile punktów otrzyma Twój program, jeśli przejdzie testy z takim ograniczeniem.

Dodatkowe ograniczenia	Liczba punktów
$N \le 26$	23
$N \le 52$	38

Przykłady

vvejscie dia testu art0a:	VVyjscie dla testu art0a:
3	С
Wejście dla testu art0b:	Wyjście dla testu art0b:
30	zd
Wejście dla testu art0c:	Wyjście dla testu art0c:
100	zzzv

Pozostałe testy przykładowe

- test art0d: N = 2000.

- test art0e: N = 1000000.