

# DICTEE



Om het verbeteren van dictees minder tijdrovend en consistent te maken moet er een programma geschreven worden dat automatisch het aantal foutpunten berekent. Het mappen van de ingediende zin met de correcte zin kan vaak op meerdere manieren gebeuren. Het programma moet steeds het beste resultaat voor de leerling (dus het minst aantal fouten) geven. Het aanrekenen van fouten wordt geïllustreerd aan de hand van voorbeelden. We starten met de correcte zin *kat*. Als er ook *kat* wordt ingediend dan is het aantal foutpunten 0 want dit is volledig correct. Was er echter *Kat* ingediend, dan wordt er 1 foutpunt toegekend: het vervangen van een kleine en een hoofdletter (*kat* → *Kat*) kost 1 punt. Dit geldt enkel als het over dezelfde letter gaat. Een L in de plaats van een k is een gewone vervanging zoals het geval hierna. Een gewone vervanging, bv. *kat* → *kot* geeft 2 foutpunten. Het toevoegen van een letter (*kat* → *kast*) of het weglaten van een letter (*kat* → *at*) heeft ook steeds 2 foutpunten als resultaat. De vervanging a - o kan ook aanzien worden als het weglaten van de a en het toevoegen van de o maar dat kost veel meer en is dus niet in het voordeel van de leerling.

## Invoer

De eerste regel van de invoer bevat het aantal te verbeteren zinnen. Daarna volgen per geval telkens 2 regels. De eerste regel bevat de ingediende zin en de tweede regel bevat de correcte zin. Deze zinnen kunnen zowel letters, cijfers, interpunctie en symbolen bevatten.

### VOORBEELDINVOER

---

```
6
kat
kat
Kat
kat
kot
kat
kast
kat
at
kat
mogelijke drangken zijn water cola fruitsap
Mogelijke dranken zijn: water, cola, fruitsap.
```

---

## Uitvoer

Voor elk geval antwoord je met een enkele regel. Deze bevat:

1. Eerst komt het volgnummer van het geval. Dit begint bij 1 en wordt telkens verhoogd bij elk volgend geval.
2. Hierop volgt een enkele spatie.
3. Ten slotte volgt het minimum aantal foutpunten voor dit geval.

---

### VOORBEELDUITVOER

---

1	0
2	1
3	2
4	2
5	2
6	13

---