

CPC 17

Best of luck in CPC 17

Home


Contests


Courses


Problems

Submissions


Ranking








SCPC_113_syntaxius




>



>

A. Typewriter 0.7

not started



Next

>

A0 / 3

B0 / 3

C0 / 2

D0 / 2

E0 / 1

Time limit: 1 s

Memory limit: 64 MB

Indonesian (id)

Deskripsi

Typewriter adalah salah satu permainan mengetik yang paling terkenal. Tahukah kamu bahwa sebelum menjadi versi sekarang, Typewriter telah melalui berbagai versi? Salah satunya adalah versi 0.7.

Pada versi ini, pemain diberikan daftar kata yang terdiri dari N buah kata, dimana masing-masing kata terdiri dari huruf kecil alfabet ('a'-'z'). Tentunya, tujuan dari permainan ini adalah membuat semua kata itu. Pada awalnya, di layar pemain yang ada hanyalah kata kosong. Selanjutnya, pemain dapat memencet 3 jenis tombol berikut, yang masing-masing memiliki efeknya masing-masing:

- Tombol karakter, yang terdiri dari 'a'-'z'. Dengan menekan tombol jenis ini, karakter pada tombol yang pemain tekan akan ditambahkan pada akhir kata yang ada pada layar pemain. Misal kata pada layar pemain adalah "ab" dan pemain menekan 'c'. Maka, kata pada layar pemain sekarang menjadi "abc".
- Tombol Backspace. Dengan menekan tombol ini, karakter terakhir dari kata pada layar pemain akan hilang. Misal kata pada layar pemain adalah "aba". Setelah tombol ini ditekan, maka kata pada layar pemain menjadi "ab". Apabila kata pada layar pemain adalah kata kosong, penekanan tombol ini tidak menyebabkan apa-apa.
- Tombol Enter. Dengan menekan tombol ini, tepat sebuah kata dari daftar kata yang sama dengan kata yang ada di layar pemain akan hilang. Apabila kata pada layar tidak terdapat pada daftar kata, maka tidak ada yang terjadi. Misal pada daftar kata terdapat "a", "b", dan "a". Apabila pemain memiliki kata "a" di layar, maka kata di daftar kata akan menjadi "b" dan "a".

Pemain dinyatakan menang apabila berhasil mengosongkan daftar kata. Selain itu, pemain tidak perlu membuat kata di layarnya menjadi kata kosong lagi.

Pada saat versi ini dirilis, Pak Chanek ikut memainkannya. Karena ingin menjadi ahli pada permainan ini, Pak Chanek berpikir: berapa minimum penekanan yang harus ia lakukan agar bisa menang?

Format Masukan

Baris pertama berisi sebuah bilangan bulat N, banyak kata yang harus dibuat.
N baris selanjutnya berisi S_i, kata-kata pada daftar kata yang harus dibuat.

Format Keluaran

Satu baris berisi sebuah bilangan bulat, banyaknya penekanan minimum yang harus Pak

Code

Submissions

C++20

1

1 of 2

9/28/2025, 23:46

Chanek lakukan.

Contoh Masukan 1

```
3
aba
aaa
abb
```

Contoh Keluaran 1

```
12
```

Penjelasan

Ada 3 kata yang harus dibuat, yaitu "aba", "aaa", dan "abb". Salah satu cara yang membutuhkan 12 langkah adalah sebagai berikut:

1. Tekan 'a'. Sekarang, di layar terdapat "a".
2. Tekan 'b'. Sekarang, di layar terdapat "ab".
3. Tekan 'a'. Sekarang, di layar terdapat "aba".
4. Tekan Enter. Sekarang, kata yang harus dibuat tersisa "aaa" dan "abb".
5. Tekan Backspace. Sekarang, di layar terdapat "ab".
6. Tekan 'b'. Sekarang, di layar terdapat "abb".
7. Tekan Enter. Sekarang, kata yang harus dibuat tinggal "aaa".
8. Tekan Backspace. Sekarang, di layar terdapat "ab".
9. Tekan Backspace. Sekarang, di layar terdapat "a".
10. Tekan 'a'. Sekarang, di layar terdapat "aa".
11. Tekan 'a'. Sekarang, di layar terdapat "aaa".
12. Tekan Enter. Semua kata telah berhasil dibuat.

Batasan

- $1 \leq N \leq 10^5$
- $1 \leq |S_i| \leq 10^5$
- Jumlahan $|S_i|$ untuk $1 \leq i \leq N$ tidak akan melebihi 10^5
- Setiap S_i hanya terdiri dari karakter 'a'-'z'

Submit

Next >