

# Personagem de um Jogo 2D

*Time Limit: 1 segundo*

Você possui um jogo de computador 2D em que seu personagem pode se movimentar no eixo x. Você pode dar comandos a ele para se movimentar um passo para esquerda ou um passo para a direita. Os comandos que ele pode receber são:

ESQ: faz com que ele se movimente um passo para a esquerda;

DIR: faz com que ele se movimente um passo para a direita;

EXEC i: ele deve executar o mesmo comando da linha i do conjunto de instruções (i é um número positivo e inteiro).

Seu personagem sempre começa na posição zero do eixo x.

## Entrada

A entrada é composta de:

Primeira linha - um número **N** ( $1 \leq N \leq 500$ ) que representa o número de casos de teste;

Demais linhas - Cada caso de teste começa com um número inteiro **C** ( $1 \leq C \leq 200$ ) informando o número de comandos. E, em seguida, em cada uma das **C** linhas temos um comando para seu personagem. O personagem sempre começa cada teste na posição zero do eixo x.

## Saída

Seu programa deve imprimir, para cada caso de teste, uma única linha contendo a posição final no eixo x de seu personagem após executar todo o conjunto de comandos do caso.

## Exemplos

Entrada	Saída
2 3 ESQ DIR EXEC 2 5 ESQ EXEC 1 EXEC 2 EXEC 1 EXEC 4	1 -5