

XIV BXComp

14º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2024

1ª Etapa - 4 pontos

FAZ O URRO

Em Tão, Tão Distante, Shrek se tornou uma verdadeira celebridade e deixou de ser aquele ogro temido por todos. E com isso, muitas pessoas passaram a pedir para Shrek fazer seu famoso rugido, obviamente essa vida de subcelebridade não é pro nosso ogrão, que só quer viver em paz com sua família. De tantas vezes que pedem o "URRO", Shrek está de pavio curto, e basta insistir um pouquinho que ele já solta o urro (não por um bom motivo). Tudo chegou ao limite na festa de aniversário de seus trigêmeos, em que Cueca Suja faz de tudo para que Shrek faça o urro, repetindo incansavelmente "FAZ O URRO".

Figura 1: AAA-AAAARRRRRR-RGGGGHHH



Tarefa

Sua tarefa é descobrir se Shrek vai ou não fazer o urro baseado em quantas vezes Cueca Suja vai pedir e imprimir o resultado disso. Shrek começa a se estressar a partir de 7 vezes, e não consegue se segurar na 13° vez. Uma dica valiosa é observar bem as entradas e saídas.

Entrada

A entrada consiste, na primeira linha, no número de casos teste N. Em seguida, seguem N strings com algum conteúdo limitado a 200 caracteres.

Saída



Exemplo de Entrada

Exemplo de Saída