

Problema 2018.1.5 - Cazino

Un faimos cazino din București dorește să detecteze mai rapid trișorii de la mesele lor de cărți. Folosind un program de recunoaștere a imaginilor se pot detecta ce cărți sunt jucate de fiecare jucător de la masă și se dorește să se descopere dacă vreunul din ei a scos cărți din buzunar. Jocul monitorizat se joacă cu **două** pachete clasice (52 de cărți fiecare, fără Joker).

Cerință

Scrieți un program care să ajute la detectarea trișorilor. În cazul în care se detectează că o carte apare de prea multe ori, programul va afișa cartea și va opri jocul.

Date de intrare

Se vor citi de la tastatură (fluxul *stdin*) următoarele date:

- Pe prima linie se află numărul **n**, reprezentând numărul maxim de mâini ce vor fi jucate;
- Pe următoarele **n** linii se află cartea jucată, în formatul:
<număr_carte> <semn_carte>

Date de ieșire

În cazul în care nimeni nu încearcă să trișeze se va afișa textul **JOC OK**. În cazul în care cineva a încercat să trișeze, se va afișa cartea problemă în același format ca la intrare: numărul cărții urmat de semn, separate prin spațiu.

ATENȚIE la respectarea cerinței problemei: afișarea rezultatelor trebuie făcută EXACT în modul în care a fost indicat! Cu alte cuvinte, pe stream-ul standard de ieșire nu se va afișa nimic în plus față de cerința problemei; ca urmare a evaluării automate, orice caracter suplimentar afișat, sau o afișare diferită de cea indicată, duc la un rezultat eronat și prin urmare la obținerea calificativului „Respins”.

Restricții și precizări

- $2 < n < 100$
- Semnul cărților poate fi: **trebla, caro, cupa, pica**.
- Numărul cărților este un număr întreg în intervalul [2; 14] (asul e notat 11).
- Atenție:** În funcție de limbajul de programare ales, fișierul ce conține codul trebuie să aibă una din extensiile .c, .cpp, .java, sau .m. Editorul web nu va adăuga automat aceste extensii și lipsa lor duce la imposibilitatea de compilare a programului!
- Atenție:** Fișierul sursă trebuie numit de candidat sub forma: <nume>.<ext> unde nume este numele de familie al candidatului și extensia este cea aleasă conform punctului anterior. Atenție la restricțiile impuse de limbajul Java legate de numele clasei și numele fișierului!

Exemple

Intrare	Ieșire	Explicație
5 2 trebla 11 caro 14 cupa 14 pica 6 caro	JOC OK	Nicio carte nu a fost jucată de 3 ori => jocul decurge normal.
7 2 trebla	11 caro	Cartea 11 de caro a fost jucată de 3 ori.

11 caro 11 caro 11 caro 14 cupa 14 pica 6 caro		
7 2 trefla 11 caro 11 caro 6 caro 11 caro 14 cupa 14 pica	11 caro	Cartea 11 de caro a fost jucată de 3 ori, chiar dacă nu consecutiv.
7 11 caro 11 pica 11 caro 11 pica 11 pica 11 caro 14 pica 6 caro	11 pica	Asul de pică este prima carte jucată de trei ori.

Timp de lucru: 120 de minute