

Една вечер, докато примерната студентка Лили била със своите приятелки, малкото ѝ братче - Гошо (детето лошо) ѝ докопало лаптопа и ѝ нашарил документацията на проекта по ООП...

Няколко дни по късно идва срока за предаване и тя отваря да провери дали всичко е наред с документацията... и какво да види - пълна бъркотия.

Помогнете на Лили като напишете програма, която по въведен текст, го извежда правилно форматиран.

Вход:

Текст съдържащ малки и главни латински букви, интервали, нови редове, точки, запетаи, въпросителни и удивителни знаци. Края на входа се обозначава със знака ~ (тилда - в ляво от единицата на клавиатурата с шифт).

Изход:

Входния текст, преработен по долните изисквания.

Пример:

Вход:

CheSS gAme

ChESS iS oNE of the OLDEST thought GAMES and among THE FIRST
displays OF THE uSe oF MatheMATicS FOR enTERTainmENT . due to THE
algorithmic NATURE of the gAmE ,itS proPer DEVelopMent
REQuiRes ESSENTIAL SKILLS iN PrograMMing , strucTURING
ALGORIthmS ,goOd CoMpUtEr MeMorY mAnAgEmEnT anD MaNY otHeR
skILLs tHaT aRe EssEnTiAl fOr a GooD prograMMer .

The GOAL of this projeCT is...~

Изход:

Chess Game

Chess is one of the oldest thought games and among the first displays of the use of mathematics for entertainment. Due to the algorithmic nature of the game, its proper development requires essential skills in programming, structuring algorithms, good computer memory management and many other skills that are essential for a good programmer.

The goal of this project is...

Изисквания:

а) Заглавния ред да е отделен от 1-вия абзац с 1 празен ред, а между всеки следващи два абзаца да няма празни редове (както и след последния);

б) Всяко изречение да започва с главна буква (или цифра съответно).

Навсякъде другаде имаме малки букви/цифри. (Изреченията се отделят с

нов ред, точка, удивителен и въпросителен знак);

в) Да няма повече от 1 интервал между 2 думи и да няма интервали в началото и края на всеки абзац (включително заглавието и празния ред след заглавието);

г) В случай на препинателен знак - знака се залепя за лявата дума, като има интервал между него и дясната дума (точка, запетая, въпросителен и удивителен знак);

д) Ако препинателен знак е в край на абзац, след него няма интервал.

Забележки:

- В примерния вход, "... " е използвано за да се покаже, че има още текст нататък. Програмата **НЕ** е длъжна да форматира многоточията (бонус е ако, но не е необходимо - за по-малко писане);

- Входа гарантира, че няма да има абзаци започващи с препинателни знаци;

- Решения предадени след крайния срок, ще получават наказание и по точно: -1 точка за всеки ден закъснение (считано от 12 на обяд)

ВАЖНО:

- Да се предаде единствен файл: task.cpp