




J	
	Descrição
	Tela Cheia
	Enviar
	Clarifications
URI ONLINE JUDGE CONTESTS	

CONTAGEM REGRESSIVA
04:16:47
3 DE OUTUBRO DE 2020 18:30

URI Online Judge | J

O Jogo

Por Samuel Eduardo da Silva, IFSULDEMINAS/UFF  Brazil

Timelimit: 1

Se você está lendo este problema, você perdeu O Jogo. Sim, a regra do Jogo é: se você lembrar do Jogo, você perde.

Ethan Hawke era um garoto intrigado demais com O Jogo, e queria bolar formas de ficar o máximo de tempo possível sem perder, então percebeu que, para perder, basta que algum de seus amigos digam “Jogo” ou “Perdi” em suas conversas virtuais, que automaticamente ele lembra e perde o Jogo, podendo ser com letras maiúsculas ou minúsculas.

Ethan gostaria de calcular o tempo em que vence o Jogo. O cálculo de tempo se efetua da seguinte forma: As conversas dos amigos são virtuais, e para ler uma letra, ele demora 1 segundo, o qual caracteres especiais como pontuação e espaços não são considerados. Se em algum momento, as palavras que fazem Ethan perder aparecerem, ele perde o Jogo e o cálculo se reinicia.

Por exemplo, na frase: “Estava jogando um jogo ontem, e ele era bom”. Ethan venceu o jogo em: “Estava jogando um jogo”. Totalizando 19 segundos em que venceu (contagem das letras). Como a palavra “jogo” apareceu, aqui ele perde e a contagem de tempo reinicia. E continua vencendo em “ontem, e ele era bom”, por mais 15 segundos. Assim, o máximo de tempo em que ele era vencedor foi de 19 segundos. O mesmo valeria se a palavra “perdi” aparecesse. Lembrando que essas duas palavras só irão fazer a pessoa perder, se forem inteiras, e não sub palavras de outras, pois quando isso acontece, as pessoas não as percebem e, assim, não perdem o jogo.

Dada uma lista de frases ditas por Ethan e seus amigos, indique qual foi o maior tempo em que ele conseguiu ficar como vencedor do Jogo, em cada uma delas.

Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro $N(0 < N \leq 10)$, indicando o número de frases ditas na conversa. As próximas N linhas contém as frases ditas nas conversas dos amigos de Ethan.

Cada frase irá conter no máximo 100000 caracteres, sendo eles letras, maiúsculas e minúsculas, espaços ou pontuação (vírgula e ponto final).

Saída

Número máximo de tempo que Ethan conseguiu se manter vencedor do Jogo.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
2	16
O Jogo, o que dizer de o Jogo.	19
Estava jogando um jogo ontem, e ele era bom.	

IX Olimpíada Interna de Programação do IFSULDEMINAS - OLIP 2019 / Desafio mesmo é saber quantas vezes você perdeu O Jogo durante a resolução deste problema hahaha