

El robo de Catwoman

Catwoman entra en la mansión Wayne para robar el collar de perlas de Martha Wayne, una vez encontrada la caja fuerte donde se guarda el collar, utiliza el polvo revelador de huellas, y descubre que hay 4 dígitos con huellas dactilares, pero no sabe el orden de la combinación, solo sabe que los 4 dígitos son 3, 4, 5 y 9 (El código secreto es 4359).



Entrada

La entrada comienza con un número que indica la cantidad de casos de prueba que habrá que procesar.

Cada caso de prueba consiste en una línea con una combinación de los cuatro dígitos que están representados en el enunciado.

Salida

Para cada combinación de dígitos te saldrán dos tipos de mensaje, si aciertas la combinación te devolverá un mensaje que pondrá “ABIERTA” y si fallas te saldrá el mensaje “ERROR”.

El programa finalizará cuando aciertes la contraseña o bien cuando llegues al final del caso de prueba, donde te devolverá un mensaje que pone “ALARMA”.

Entrada de Ejemplo

3

4539

5934

5943

3

4395

4359

4539

Salida de Ejemplo

ERROR

ERROR

ERROR

ALARMA

ERROR

ABIERTA