

Pirates

El Lingo Pirata (o Rövarspråket en sueco) es un lenguaje hablado únicamente por los piratas suecos (desgraciadamente, una raza en extinción). Las reglas del Lingo Pirata son muy sencillas: coge una palabra en lenguaje común, duplica todas las consonantes, y coloca una “o” minúscula en medio. Por ejemplo, “grog” es “gogrorogog” en Lingo Pirata, ya que cada “g” se convierte en un “gog” y la “r” se convierte en “ror”. Del mismo modo, “Pirate Lingo” se convierte en “PoPiroratote LoLinongogo”. Escribe un algoritmo que traduzca texto a Lingo Pirata.

Entrada

La entrada contiene una frase por línea, que debe traducirse a Lingo Pirata. La frase puede contener letras minúsculas, mayúsculas, espacios y símbolos de puntuación, aunque algunos juegos de prueba sólo tendrán letras minúsculas y espacios. En ningún caso aparecerán caracteres que no pertenezcan a la tabla ASCII, como “ñ” o letras acentuadas. El final de la entrada se marca con el string `end`.

Recuerda que en C++ puedes leer una línea de la entrada usando la instrucción `getline(cin, s)`, donde `s` tiene que ser una variable de tipo `string`.

Salida

Para cada línea de la entrada (exceptuando la última), escribe una línea con la traducción de la frase a Lingo Pirata. Recuerda que tu programa debe respetar los espacios, tal y como se indica en los ejemplos.

Puntuación

- **(50 puntos)** Algunos juegos de pruebas contendrán exclusivamente frases con espacios y letras minúsculas, como los del ejemplo 1.
- **(50 puntos)** Otros juegos de pruebas contendrán casos de todo tipo, como los del ejemplo 2.

Ejemplo de entrada 1

```
grog
pirate lingo
    ship ahoi
end
```

Ejemplo de entrada 2

```
...Ship ahoi!!!
--Prepare to be boarded,
    by Jupiter.
end
```

Ejemplo de salida 1

```
gogrorogog
popiroratote lolinongogo
    soshohipop ahohoi
```

Ejemplo de salida 2

```
...SoShohipop ahohoi!!!
--PoProrepoparore toto bobe boboarordodedod,
    bobyoy JoJupopitoteror.
```

Autor: Anders Jonsson