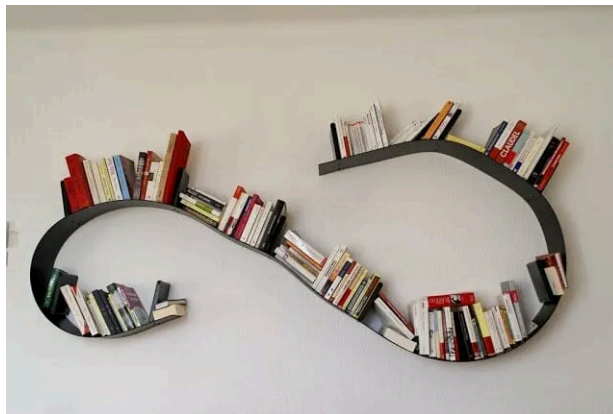


RAK BUKU BUBUB

Oleh: Ata Qurrata



-----PROGRAM WAJIB MENGGUNAKAN TEMPLATE PROGRAM DIBAWAH INI-----

Bubub adalah orang terganteng di Teknik Informatika dan dia memiliki perpustakaan pribadi di rumahnya. Di ruang itu ada satu rak panjang yang dapat menampung 100 buku dan dipakai untuk menyimpan buku-buku miliknya. Karena Bubub merupakan orang yang perfeksionis, setiap buku diberikan ID **X** unik berupa bilangan bulat. Meskipun begitu, Bubub merupakan orang yang pemalas dan selalu memasukan buku dari sisi kiri yang membuat raknya tidak teratur. Ditambah lagi, Bubub selalu mengambil buku untuk dibaca dari yang paling kiri.

Sayangnya, sistem pencatatannya masih manual, dan Bubub minta kamu bikin program kecil untuk membantu dia:

- menambahkan buku baru di rak
- mengambil buku yang terdekat
- melihat isi rak sekarang

Format Masukan

$1 \leq \text{jumlah perintah} \leq 10^5$

$0 \leq X \leq 10^5$

Program akan menerima banyak baris perintah sampai EOF. Tiap baris adalah salah satu dari:

1. IN X

Masukkan buku dengan ID X ke rak.

Keluaran:

Jika buku berhasil dimasukkan: **OK**

Jika rak sudah penuh: **FULL**

2. OUT

Ambil satu buku dari rak terdekat.

Keluaran:

Jika rak tidak kosong: **REMOVED [ID]**

Jika rak kosong: **EMPTY**

3. SEE

Tampilkan seluruh isi rak dari belakang.

Format Keluaran

Untuk setiap perintah, cetak output sesuai aturan di atas.

Contoh Masukan 1

```
IN 1
IN 8
IN 7
IN 9
IN 10
SEE
OUT
OUT
SEE
OUT
OUT
SEE
```

Contoh Keluaran 1

```
OK
OK
OK
OK
OK
1 8 7 9 10
REMOVED 10
REMOVED 9
1 8 7
REMOVED 7
REMOVED 8
1
```

-----PROGRAM WAJIB MENGGUNAKAN TEMPLATE PROGRAM DIBAWAH INI-----

Template

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int inNum(int num);
int outNum();
void seeTable();

int main() {
    // Your code logic here
    return 0;
}

int inNum(int num) {
    // Implementation for inserting a number
    return 1;
}

int outNum() {
    // Implementation for removing the nearest book
    return 0;
}

void seeTable() {
    // Implementation for displaying the current state
}
```