

## Vetélkedő

Egy internetes vetélkedőre csapatok jelentkezhetnek. A csapatokban páros számú résztvevő kell legyen (nem feltétlenül ugyanannyi). Minden csapat kap egy egyedi csapatazonosítót, ami 20 különböző karaktert tartalmazhat: számjegyeket és az angol abc kisbetűit a-tól j-ig (10 számjegy és 10 betű), legalább 3 karakteres. Egyik karakter sem szerepelhet egynél többször ugyanazon a csapatazonosítón belül és a csapatazonosítón belül a karakterek az ASCII kódok alapján növekvő sorrendben vannak (először a számjegyek szerepelnek, ha vannak, majd a kisbetűk, ha vannak, növekvő sorrendben). Csapaton belül a résztvevők azonosítói a csapat azonosítója karakterei tetszőlegesen összekeverve! A vetélkedőre páros számú résztvevő jelentkezett, de az egyik csapat egyik tagja sajnos nem tud részt venni a vetélkedőn, mert megbetegedett.

Írj programot, amely megadja azt a csapatazonosítót, amelyikhez tartozó csapatban az egyik tag nem tud részt venni a vetélkedőn!

### Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a résztvevők száma van ( $1 \leq N \leq 99\,999$ ,  $N$  páratlan). A következő  $N$  sor mindegyike egy versenyző legfeljebb 20 karakteres azonosítóját tartalmazza

### Kimenet

A *standard kimenet* első sorába azon csapatazonosítót kell írni, amelyből hiányzik egy játékos!

### Példa

Bemenet

5  
9d6  
8ac2  
ica  
c28a  
d69

Kimenet

aci

Magyarázat: Teljes (páros tagú) csapatot alkotnak a (9d6, d69) és (8ac2, c28a) azonosítók. Az ica azonosítójú résztvevő csapatából hiányzik egy ember. Ennek a csapatnak az azonosítója az aci.

### Korlátok

Időlimit: 0.5 mp.

Memórialimit: 20 MB

### Pontozás

A pontok 40%-a szerezhető olyan tesztekre, amelyekben  $N < 50\,000$ .