

## Leosztások

Egy kártyajátékban a játékosok kártyáit az angol ábécé betűivel azonosítjuk. Egy játékos  $N$  kártyát kap a kezébe, amelyből tetszőleges darabszámút, tetszőleges sorrendben lerakhat. Ezeket lexikografikus sorrendbe rendezhetjük, például  $(a,b,b,c)$ -nek a lehetséges lerakásai:  $a, ab, abb, abbc, abc, abcb, ac, acb, acbb, b, \dots$

Készíts programot, amely megad egy lerakást közvetlenül követő lerakást!

### Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a kártyák száma van ( $1 \leq N \leq 1000$ ), a másodikban pedig a kártyák azonosítói növekvő sorrendben ( $'a' \leq H_i \leq 'z'$ ) van. A harmadik sorban egy lerakás elemei száma található ( $1 \leq M \leq N$ ), a negyedikben pedig a lerakás elemei ( $'a' \leq V_i \leq 'z'$ ).

### Kimenet

A *standard kimenet* első sorába a következő lerakás  $K$  elemszámát kell írni, a második sorba pedig a lerakás  $K$  elemét!

### Példa

Bemenet	Kimenet
4	2
abbc	ac
4	
abcb	

### Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MiB