

Bimm, bamm, bumm

Matekszakkörre várva a tanulók egy egyszerű játékkal ütik el az időt. Körbe állnak, majd 1-től kezdve számolnak. Ha a szám osztható 3-mal, akkor a szám helyett azt kell mondani, hogy BIMM, ha a szám osztható 5-tel, akkor helyette a BAMB szót kell mondani, ha pedig 3-mal és 5-tel is osztható, akkor BUMM-ot.

Készíts programot, amely a bemenetben megadott játéokra megadja, hogy melyik volt az első helytelen bemondás!

Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a játék hossza van ($1 \leq N \leq 1\,000$). A következő N sorban egy-egy bemondás található, abban a sorrendben, ahogy a játékban elhangzott. Egy bemondás négyféle értéket vehet fel: BIMM, BAMB, BUMM vagy SZAM. Ha a SZAM szó szerepel, akkor az adott játékos a körének megfelelő számot mondta ki.

Kimenet

A *standard kimenet* első sorába az első helytelen bemondásnak a sorszámát kell írni! Ha senki sem hibázott, akkor 0-t kell kiírni!

Példák

Bemenet

4

SZAM

SZAM

BIMM

BIMM

Kimenet

4

(A 4. játékosnak 4-et kellett volna mondania, mert az sem 3-mal, sem 5-tel nem osztható, azaz SZAM szónak kellene szerepelnie a bemenetben.)

Bemenet

5

SZAM

SZAM

BAMB

SZAM

SZAM

Kimenet

3

(A 3. játékosnak BIMM-et kellett volna mondania, mert a száma osztható 3-mal.)

Korlátok

Időlimit: 0.2 mp.

Memórialimit: 32 MB