

Problema F: ¡Atrapado en la isla!

Base Name: `atrapado.java`

Autor: Brayan Henao

Usted se encontraba en un crucero por el caribe cuando de repente una gran tormenta envió al crucero hacia una isla en la mitad del océano atlántico. Lastimosamente los motores del crucero se dañaron y están trabajando en arreglarlos. Desafortunadamente en esta isla no llega ninguna señal de celular para poder comunicarse con el exterior.

Esta isla está habitada por nativos los cuales hablan una extraña lengua, el capitán del crucero le ha pedido a usted, que por fortuna cuenta con un diccionario a la mano, que traduzca las palabras de los nativos para así conseguir víveres y sobrevivir hasta que los motores del barco sean reparados.

Entrada

La entrada consiste en a lo máximo 100000 entradas de diccionario, seguidas por una línea en blanco, y luego seguido por un mensaje en el lenguaje nativo extraño de máximo 100000 palabras. Cada entrada del diccionario contiene una palabra en inglés, seguido por un espacio y luego la palabra en el lenguaje extraño. Ninguna palabra del lenguaje nativo extraño aparecerá más de una vez en el diccionario.

El mensaje, es una secuencia de palabras escritas en el lenguaje nativo extraño, una palabra en cada línea. Cada palabra en la entrada es una secuencia de al menos 10 caracteres en minúscula.

Salida

La salida es el mensaje traducido al inglés, una palabra por línea. Si la palabra no está contenida en el diccionario serán traducidas como "eh".

Ejemplo

| Entrada | Salida |
|--|---|
| <code>pizza leroy dog booskay love igpay paper koopsmay is adelei leroy adelei igpay astuc</code> | <code>pizza is love eh</code> |