

Corvo Contador

Por Emilio Wuerges, UFFS  Brazil**Timelimit: 1**

Como se sabe, existe um corvo com três olhos. O que não se sabia é que o corvo com três olhos pode prever o resultado da loteria de Westeros. Enquanto todos os outros corvos coletam as apostas, o corvo de três olhos já sabe o resultado, e quando Bran sonha com o corvo, o corvo conta o resultado. O problema é que Bran apesar de lembrar do sonho, não consegue interpretá-lo sozinho em tempo hábil. A sua tarefa é fazer um programa para interpretar o sonho de Bran e calcular o resultado da loteria.

Durante o sonho, o corvo pisca diversas vezes e grita apenas 3 vezes. A cada grito um número do resultado da loteria é calculado.

Cada piscada do corvo comunica um número em binário. Um olho aberto significa **1** e um olho fechado significa **0**. O olho da esquerda é o **mais significativo** e o da direita é o **menos significativo**. A cada piscada, este número deve ser somado, e quando o corvo grita, essa **soma** é um resultado.

Entrada

A entrada descreve, em cada linha, em sequência, ou um grito ou uma piscada do corvo.

Um grito é representado pela string **caw caw**

Uma piscada é representada por três caracteres * ou -, representando, respectivamente, um olho aberto ou um olho fechado, da esquerda para a direita.

Lembre-se que o corvo tem **3** olhos.

Os números sorteados na loteria não excedem 1000.

Saída

A saída são três linhas, cada linha com um número da loteria.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
--*	1
caw caw	4
*--	0
caw caw	
caw caw	

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
--*	3
--*	8
--*	5
caw caw	
*--	
*--	
caw caw	
--*	
*--	
caw caw	

