

NIVEL I

**EJERCICIO C. CARTAS**

Archivo: **cartas.cpp** **cartas.java**

Recientemente, Elio ha estado estudiando robótica, por lo que decidió hacer un robot que verifique si una baraja de cartas de póquer está completa. Ya ha hecho una buena parte del trabajo - escribió un programa que reconoce las letras de las cartas. Por simplicidad, podemos asumir que todas las cartas tienen una letra y un número.

En el juego cada carta tiene uno de los caracteres P, K, H, T, y el número de la carta es un número entero entre 1 y 13. El robot etiqueta cada carta en el formato TXY donde T es la letra y XY es el número. Si el número de la carta consta de un dígito, entonces X = 0. Por ejemplo, la carta de letra P y el número 9 se denomina P09.

Una baraja completa tiene 52 cartas en total - para cada una de las cuatro letras hay exactamente una carta con un número entre 1 y 13.

El robot ha leído las etiquetas de todas las cartas de la baraja y las ha combinado en la cadena S. Su misión es ayudar a Elio a terminar el robot escribiendo un programa que lee la cadena hecha de etiquetas de tarjetas para mostrar cuántas cartas faltan para cada letra.

Si hay dos cartas exactamente iguales, la salida debe ser ERROR.

**La entrada:**

La primera y única línea de entrada contiene la cadena S ( $1 \leq |S| \leq 1000$ ), que contiene todas las etiquetas de las cartas.

**La salida:**

Si hay dos cartas exactamente iguales, la salida debe ser "ERROR".

De lo contrario, la primera y única línea de salida debe consistir en 4 números separados por un espacio, mostrando cuántas cartas de cada letra faltan en el orden P K H T

Ejemplo Entrada	Ejemplo Salida
P01K02H03H04	12 12 11 13
H02H10P11H02	ERROR
P10K10H10T01	12 12 12 12