

Ocarina of Time

No jogo **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, Link precisa tocar canções em sua Ocarina, uma flauta mágica, para ajudá-lo a realizar suas missões e cumprir seu destino de ser o herói de Hyrule. As músicas ajudam em várias tarefas durante sua jornada como, por exemplo, despertar o poder da espada lendária Master Sword e para domar a égua Epona.



Cada canção mágica tocada pela Ocarina consiste em um padrão de três notas musicais que deve se repetir por um número determinado de vezes. Assim que o número de repetições necessário for atingido, Link deve parar de tocar sua flauta para que a magia funcione.

Entrada

Na primeira linha serão dados três caracteres '**X**', '**Y**' e '**Z**', separados por espaço e sempre letras maiúsculas. Na segunda linha, será dado um inteiro '**N**' ($1 \leq N \leq 20$), correspondendo a quantas vezes o padrão deve se repetir para que o encantamento funcione.

Saída

Sua saída deverá conter '**N**' linhas, cada linha com uma repetição do padrão '**X**', '**Y**', '**Z**' separados por espaço.

Exemplos

Entrada T R I 3	Saída T R I T R I T R I
Entrada S U N 7	Saída S U N S U N S U N S U N S U N S U N S U N