

# A번 - 카드 바꿔치기 4점

한국어 ▾

시간 제한

0.3 초

메모리 제한

256 MB

## 문제

범고래와 돌고래는 카드놀이를 좋아한다. 각 카드는 빨강 (R), 노랑 (Y), 파랑 (B) 중 하나의 색으로 칠해져 있고 0-9 사이의 숫자가 적혀있다. 색과 숫자가 같은 카드가 여러 장 있을 수도 있다.

최근 범고래는 모든 게임에서 졌고, 돌고래가 몰래 카드를 바꿔치기 한다는 의심을 하게 되었다.

범고래는 기억력이 매우 좋아서 카드놀이를 하기 전  $n$ 장의 카드와 카드놀이를 하면서 돌이 플레이 한  $n$ 장의 카드를 모두 기억하고 있다. 하지만 돌고래가 카드를 바꿔치기 했는지 아닌지 판단을 하는 능력은 부족하다.

예를 들어, 카드놀이를 하기 전에  $n = 5$ 장의 카드가 있었고, 이 카드는 아래와 같았다고 하자.

- R0
- B9
- R5
- Y3
- R2

카드놀이를 마치고 난 뒤 범고래가 기억하는 카드는 다음과 같다.

- R0
- B8
- R5
- Y3
- R2

이런 경우는 돌고래가 B9 카드 대신 B8 카드로 바꿔치기를 한 것이다.

돌고래가 카드 바꿔치기를 한 증거가 있는지 아닌지 판단하는 프로그램을 만들어보자.

## 입력

첫 줄에 테스트 케이스의 수  $T$ 가 주어진다.

각 테스트 케이스는 다음과 같이 세 줄로 이루어져 있다.

첫째 줄에 카드의 개수  $n$ 이 주어진다.

둘째 줄에 카드놀이를 하기 전 범고래가 기억하는  $n$ 장의 카드를 나타내는  $n$ 개의 문자열이 공백으로 구분되어 주어지는데, 각 문자열은 두 글자이며 첫 글자는 R, Y, B 중 하나이고 두 번째 글자는 숫자 0-9중 하나이다.

셋째 줄에는 카드놀이가 끝난 후 범고래가 기억하는  $n$ 장의 카드가 주어진다. 입력 형식은 둘째 줄과 같다.

## 출력

각각의 테스트 케이스마다 한 줄에 하나씩 돌고래가 카드를 바꿔치기 했으면 "CHEATER"를, 아니면 "NOT CHEATER"를 따옴표 없이 출력한다.

## 제한

- $1 \leq T \leq 10$
- $1 \leq n \leq 200$

### 예제 입력 1 복사

```
4
5
R0 B9 R5 Y3 R2
R0 B8 R6 Y3 R2
1
R0
R0
3
R1 R0 R0
R0 R1 R1
3
R1 R1 R0
R0 R1 R1
```

### 예제 출력 1 복사

```
CHEATER
NOT CHEATER
CHEATER
NOT CHEATER
```

- 테스트 케이스 1: 문제에서 다룬 예시
- 테스트 케이스 2: 카드의 목록이 일치하기 때문에, 돌고래가 카드를 바꿔치기 하지 않았다.
- 테스트 케이스 3: 돌고래가 R0 둘 중 한 장을 R1로 바꿨다.
- 테스트 케이스 4: 카드 목록이 일치한다.