

Zaxon

A barátaiddal új számítógépes játék fejlesztésébe fogtatok. Már minden részletet sikerült kidolgozni, egyetlen dolog azonban még mindig hiányzik: a játék neve. Neked személy szerint a Zaxon a legjobb jelölted, és nem szégyelled úgy alakítani a névválasztás szabályait, hogy azok végül neked kedvezzenek.

Miután összegyűjtöttetek N lehetséges nevet a játéknak, a legalkalmasabbat a következő szabályok szerint választjátok ki:

- A kiválasztott név legalább 5 karakterből áll.
- A kiválasztott név nem tartalmaz ismétlődő betűket.
- A kiválasztott név a lehető legrövidebb.
- A kiválasztott név az első három szabálynak megfelelő nevek közül betűrendben (lexikografikus sorrendben) a lehető leghátrébb van.

Írj programot, ami a jelöltek közül kiválasztja a legalkalmasabb nevet!

Bemenet

A standard bemenet első sorában a jelöltek N száma található.

A következő N sor mindegyike egy lehetséges S_i nevet tartalmaz egy karakterláncként megadva.

Kimenet

A standard kimenetre egy sort kell írni egyetlen karakterlánccal, ami a jelöltek közül a legalkalmasabb név a játéknak.

Ha egyetlen név sem alkalmas, akkor a sorba a Nincs szöveget kell kiírni.

Példa

Bemenet	Kimenet
4	zaxon
monkeys	
horses	
zaxon	
zaxxon	
Bemenet	Kimenet
5	csakli
maffia	
eylaidor	
csakli	
andris	
eilaydor	
Bemenet	Kimenet
3	Nincs
abc	
abcd	
zzabc	

Korlátok

$$1 \leq N \leq 20.$$

Minden S_i az angol ábécé kisbetűiből áll.

Minden S_i hossza legfeljebb 20 karakter.

Időlimit: 1.0 s

Memórialimit: 256 MB

Pontozás

A megoldásodat sok különböző tesztesetre lefuttatjuk. A tesztesetek részfeladatokba vannak csoportosítva. Egy-egy részfeladatot akkor tekintünk megoldottnak, ha volt legalább egy olyan beadásod, amely az adott részfeladat minden tesztesetére helyes megoldást adott. A feladat összpontszámát a megoldott részfeladatokra kapott pontszámok összege adja.

Részfeladat	Korlátok	Pontszám
0	a minta	0
1	a jelöltek csak az a, b, c és d karaktereket tartalmazzák	30
2	nincsenek további megkötések	70