## Ajude!

Maratona de Programacao da SBC, Warm-Up 
■ Brasil

Timelimit: 1

Então, nós temos que admitir: precisamos da sua ajuda. Esse ano as coisas não estao correndo tão tranquilamente quanto queríamos, e nós não conseguimos finalizar o sistema do software da competição a tempo. Uma parte vital está faltando, e como você sabe, nós precisamos desse sistema funcionando até essa tarde, para a verdadeira competição. A parte que está faltando é a que computa a pontuação dos times, dada a lista de submissões desse time.

Por favor, por favor, alguém nos ajude!

## **Entrada**

A entrada contém vários casos de teste. A primeira linha de caso de teste contém um único inteiro  $\mathbf{N}$  indicando o número de submissões do caso de teste (1  $\leq \mathbf{N} \leq$  300). Cada uma das  $\mathbf{N}$  linhas seguintes descrevem uma submissão; cada uma dessas linhas contém um identificador de problema (uma única letra entre 'A' e 'Z'), seguida por um inteiro  $\mathbf{T}$  representando o tempo em minutos (0  $\leq \mathbf{T} \leq$  300), seguido por um julgamento (a palavra "correct", correto, ou a palavra "incorrect", incorreto).

A entrada está em ordem crescente de tempo, e haverá no máximo um julgamento "correct" para cada problema. O final da entrada é indicado por **N** = 0. A entrada deve ser lida da entrada padrão.

## Saída

Para cada caso de teste a entrada do seu programa deve imprimir uma linha contendo dois inteiros **S** e **P**, separados por um espaço, onde **S** é o número de problemas distintos com o julgamento "correct" e **P** é o tempo no qual cada problema distinto foi julgado pela primeira vez como "correct", somado a 20 para cada julgamento "incorrect" recebido nesse problema (desde que no final o problema tenha sido julgado como "correct"). A saída deve ser escrita na saída padrão.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3	0 0
A 120 incorrect	3 431
A 130 incorrect	
A 200 incorrect	
5	
A 100 correct	
B 110 incorrect	
B 111 correct	
C 200 correct	
D 300 incorrect	
0	

Maratona de Programacao da SBC 2004.