

Leosztások

Egy kártyajátékban a játékosok kártyáit az angol ábécé betűivel azonosítjuk. Egy játékos N kártyát kap a kezébe, amelyből tetszőleges darabszámút, tetszőleges sorrendben lerakhat. Ezeket lexikografikus sorrendbe rendezhetjük, például (a,b,b,c) -nek a lehetséges lerakásai: $a, ab, abb, abbc, abc, abcb, ac, acb, acbb, b, \dots$

Készíts programot, amely megad egy lerakást közvetlenül követő lerakást!

Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a kártyák száma van ($1 \leq N \leq 1000$), a másodikban pedig a kártyák azonosítói növekvő sorrendben ($'a' \leq H_i \leq 'z'$) van. A harmadik sorban egy lerakás elemei száma található ($1 \leq M \leq N$), a negyedikben pedig a lerakás elemei ($'a' \leq V_i \leq 'z'$).

Kimenet

A *standard kimenet* első sorába a következő lerakás K elemszámát kell írni, a második sorba pedig a lerakás K elemét!

Példa

Bemenet	Kimenet
4	2
abbc	ac
4	
abcb	

Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MiB