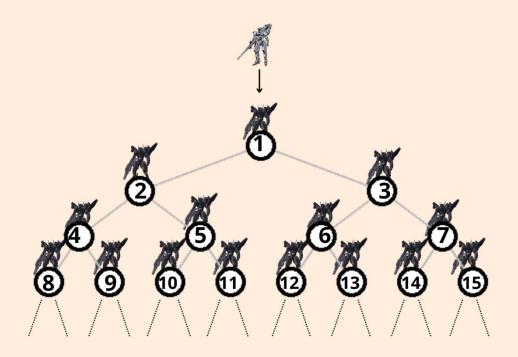
## Quiet Zero (Part 2)

Time Limit: 1.0 s Memory Limit: 2048 MB

# Deskripsi:



Suletta masih melanjutkan pertarungannya dengan Eri. Untuk meningkatkan pemahaman medan pertempuran, Suletta membuat suatu kombinasi dari suatu kode yang jika kode tersebut diinputkan pada Calibarn akan menggambarkan posisi Gundnode musuh yang mana tiap Gundnode posisi ke-**n** akan melindungi Gundnode pada posisi ke-**2n** dan **2n+1**. Namun, format penampilan dari output tersebut hanya Suletta saja yang tahu.



Kode tersebut berisi 2 nilai, yaitu integer dan character, dengan kemungkinan character hanya A, B, atau C (uppercase). Namun karena Suletta merupakan orang yang kikuk, ia tidak dapat menjelaskan maksud dari kode-kode yang ia buat dengan baik pada rekan timnya di markas. Mampukah kalian menebak hasil output dari kode-kode yang diberikan Suletta?

#### Format Masukan:

Baris pertama berisi bilangan **T** yang menandakan jumlah testcase, lalu **T** baris berikutnya berisi 2 nilai, yaitu **I** dan **C** dengan **I** bertipe data integer dan **C** bertipe data character.

#### Format Keluaran:

T baris berisi kalimat:

"Menampilkan... berhasil! [output]"

(format penullisan [output] seperti pada contoh keluaran.)

#### Batasan:

 $1 \le T \le 10$ 

 $1 \le l \le 20$ 

C berisi character A, B, atau C (uppercase)

## **Contoh Masukan 1:**

	/
5	
2 A	
2 B	
2 C	
2 A 2 B 2 C 1 B	
3 B	

## Contoh Keluaran 1:

```
Menampilkan... berhasil! 1;2;4;5;3;6;7;
Menampilkan... berhasil! 4;2;5;1;6;3;7;
Menampilkan... berhasil! 4;5;2;6;7;3;1;
Menampilkan... berhasil! 2;1;3;
Menampilkan... berhasil! 8;4;9;2;10;5;11;1;12;6;13;3;14;7;15;
```

## Penjelasan contoh 1:

Sulettanya jahat nggak mau ngasih clue :P

## **Contoh Masukan 2:**

```
2
1 A
3 A
```

## **Contoh Keluaran 2:**

```
Menampilkan... berhasil! 1;2;3;
```

Menampilkan... berhasil! 1;2;4;8;9;5;10;11;3;6;12;13;7;14;15;

# Contoh Masukan 3:

2

1 C

3 C

# **Contoh Keluaran 3:**

Menampilkan... berhasil! 2;3;1;

Menampilkan... berhasil! 8;9;4;10;11;5;2;12;13;6;14;15;7;3;1;