

Ucup Main Scrabble

Time Limit: 1s

Memory Limit: 256 MB



Deskripsi

Ucup sedang bermain Scrabble dengan temannya. Dalam permainan Scrabble, kita diberi huruf kapital dan juga blank (spasi) secara acak yang disebut *tile* untuk menyusun kata. Karena Ucup sedang menunggu giliran temannya, Ucup iseng mengacak-acak *tile* miliknya dengan cara menukar posisi 2 *tile* sebanyak n kali. Dengan mengetahui pola pengacakan Ucup, cetak hasilnya! Apabila Ucup berhasil menyusun kata “DASPRO” di akhir, maka cetak “Hore!” tanpa tanda petik!

Format Masukan

Baris pertama berisi s yaitu kombinasi awal dari *tile* milik Ucup

Baris kedua berisi n yaitu jumlah penukaran posisi

Baris selanjutnya berisi pasangan posisi huruf yang akan ditukar sebanyak n baris

Format Keluaran

Cetak hasil akhir penukaran *tile*, apabila terdapat kata “DASPRO” tanpa tanda petik maka cetak “Hore!” tanpa tanda petik

Batasan

$$4 \leq |s| \leq 20$$

$$0 \leq n \leq 10$$

Contoh Masukan 1

DAS PROYES

3

4 5

5 6

6 7

Contoh Keluaran 1

Hore!

Penjelasan 1

Hasil penukaran pertama:

DASP ROYES

Hasil penukaran kedua:

DASPR OYES

Hasil penukaran ketiga:

DASPRO YES

Contoh Masukan 2

DASYESPRO

3

4 7

5 8

6 9

Contoh Keluaran 2

DASPROYES

Penjelasan 2

Hasil penukaran pertama:

DASPESYRO

Hasil penukaran kedua:

DASPRSYEO

Hasil penukaran ketiga:

DASPROYES

Apabila hasil akhir dari penukaran adalah "DASPROYES", kata "DASPRO" tidak berhasil terbentuk maka cetak "DASPROYES".

Catatan:

- Susunan kata seperti "AKU CINTA DASPRO" atau "INI DASPRO BRO" adalah susunan yang valid untuk dicetak "Hore!".
- Wajib menerapkan pointer untuk fungsi swap
- Gunakan fungsi pada string.h untuk mencocokkan string