

Đàn kiến [ANTS]

Trên trục Ox , hai đàn kiến, mỗi đàn đều xếp thành hàng rồi hành quân ngược chiều nhau. Ban đầu, hai con kiến đầu hàng đối mặt nhau, các con kiến khác trong đàn nối theo sau.

Mỗi giây trôi qua, nếu hai con kiến đối mặt nhau thì một con sẽ nhảy qua đầu con kia để chúng đổi chỗ cho nhau.

Hãy lập trình xác định thứ tự các con kiến sau T giây.

Dữ liệu

- Dòng 1: ghi hai số nguyên N_1, N_2 tương ứng với số kiến ở đàn thứ nhất và số kiến của đàn thứ hai;
- Dòng 2: ghi một xâu gồm N_1 kí tự chữ cái tiếng Anh viết hoa mô tả thứ tự các con kiến của hàng thứ nhất.
- Dòng 3: ghi một xâu gồm N_2 kí tự chữ cái tiếng Anh viết hoa mô tả thứ tự các con kiến của hàng thứ hai (mỗi con kiến là một chữ cái phân biệt, không có hai con kiến nào ở cả hai đàn giống nhau).
- Dòng 4: ghi một số nguyên T ($0 \leq T \leq 50$).

Kết quả

- Ghi một xâu là thứ tự các con kiến sau T giây.

Ví dụ

Dữ liệu	Kết quả
3 3 ABC DEF 0	CBADEF
3 3 ABC DEF 1	CBDAEF
3 3 ABC DEF 2	CDBEAF
3 4 JLA CRUO 3	CARLUJO