



13 Brincadeira



(+)

Para acalmar seus cinco netos, Dona Arlete propôs uma brincadeira:

Um neto era *vendado* e o restante se agrupava formando um círculo, sendo que a vovó ocupava a posição de número “um” nesse círculo. O neto *vendado* dizia um nome (de outro dos netos) e uma direção: horário ou anti-horário.

Se em até dois passos, sem contar a vovó, ele acertasse o nome de um dos outros netos, então marcava um ponto e o primo (ou irmão) cujo nome foi dito deixava o círculo. Esse processo se repetia para cada neto presente no círculo. Não se podia repetir os nomes.

A vovó pediu seu auxílio: é a vez de Paulo ficar vendado e, dada a disposição inicial dos outros netos no círculo, bem como os nomes e direções ditas por Paulo, determine a pontuação feita por ele.

Você deverá escrever um programa \mathbb{C} para realizar esta tarefa, segundo os padrões estabelecidos a seguir.

Entrada

As primeiras linhas contém, cada uma, o nome de um dos netos de dona Arlete, do primeiro do círculo ao último, inseridos sempre no sentido horário. A leitura de nomes deve ser encerrada pela digitação da palavra FIM, com todas as letras maiúsculas.

Na sequência, há uma linha por neto no círculo, onde está o nome de um neto e a direção (horário ou anti-horário).

Observação: Lembre-se que a Dona Arlete, a vovó, é que inicia o círculo ocupando sempre a posição de número “UM” e que, na entrada, as palavras “horário” e “anti-horário” são escritas sem a acentuação gráfica.

Saída

Imprima a pontuação de Paulo.

Exemplos

Entrada	Saída
Ana Joaquim Henrique Marcela Carlos Sabrina Loys FIM Henrique horario Ana horario Joaquim horario Marcela horario Carlos anti-horario Sabrina anti-horario Loys anti-horario	5

Entrada	Saída
Ana Joaquim Henrique Marcela Carlos Sabrina Loys FIM Loys anti-horario Sabrina anti-horario Henrique horario Marcela horario Ana horario Joaquim horario Carlos anti-horario	5