

XV BXComp

15º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2025

2ª Etapa - 4 pontos

Um Canal Familiar

Depois de viajar para o Egito Antigo e resgatar a coruja do Grace (ou assim gostaríamos), você deve agora viajar para o futuro!

Nesse mundo digital, a coruja do Fala, Coruja! foi raptada, transferida para um servidor privado e transformada em locutora. Presa nesse servidor, ela não consegue parar de falar, mas nada do que diz parece fazer sentido.

krrrrsh krrrrsh. Isso no chão é um rádio? Sem saber pra onde ir, você pega o aparelho e acaba passando pelos diversos canais e percebe que em alguns canais como 1, 4 e 6 é possível ouvir a voz da coruja, mas parece que as mensagens transmitidas são irrelevantes. Já em alguns outros canais como 2, 3, 5 e 7, algumas das palavras da coruja fazem sentido: "ajuda...canais...primos".

Parece que alguns canais específicos podem ser a chave para descobrir como resgatar a coruja perdida!

Tarefa

Sua tarefa é chegar à coruja decifrando as suas mensagens, que te mostrarão como encontrar a posição do servidor que a prende. Utilizando o que a coruja conseguiu te dizer até agora, acesse os canais válidos e conclua com sucesso o seu resgate!

Figura 1: Por que ca*alhos tinha um rádio no chão?



Entrada

A primeira linha de entrada consiste em um número inteiro N ($1 \leq N \leq 30)$, sendo N o número de canais acessados. As próximas N linhas recebem, em cada uma, um número do canal C ($1 \leq C \leq 999$), e uma mensagem ouvida em tal canal.



Saída

A saída desse desafio consiste na impressão em uma única linha a mensagem que pôde ser interpretada pelo acesso aos canais válidos. As mensagens contidas em canais inválidos devem ser desconsideradas para a saída.

Exemplo de Entrada

5	
41 SIGAM	
1 PELA	
37 PARA	
7 DIREITA	
21 ESQUERDA	

Exemplo de Saída

SIGAM PARA DIREITA

9
79 PAREM
659 PARA
1 JOGAR
307 BEBER
158 CACHAÇA
151 AGUA
153 JOGOS
821 E
443 CACHAÇA

PAREM PARA BEBER AGUA E CACHAÇA