

# Serpientes y camellos

Cuando aprendimos a nombrar variables en nuestros programas vimos que debemos seguir las siguientes reglas:

1. Debe iniciar con una letra como *estatura*, *i*, o *x*
2. Puede contener números y el carácter `_` como *valor\_1* o *2do\_valor*
3. No se pueden usar nombres reservados del lenguaje como *print* o *input*
4. Son sensible a mayúscula y minúscula, por ejemplo a  $\neq$  A, *estatura*  $\neq$  *Estatura*

Y adicionalmente vimos que una recomendación es usar nombres mnemotécnicos.

Sin embargo, dependiendo de la complejidad de los programas, a veces usar esos nombres mnemotécnicos no es tan sencillo, sobre todo cuando contienen más de una palabra. Para estos casos, y sabiendo que no se puede usar espacios en blanco, dos de los métodos que usan más los programadores expertos son:

Snake case (método serpiente): Todas las palabras se ponen en minúscula y luego se unen entre sí con un guion bajo

Camel case (método camello): Todas las palabras se ponen en minúscula excepto la primera letra y luego se unen

Así por ejemplo, para usar una variable referida a la “sumatoria de divisores pares”, en método serpiente sería `sumatoria_de_divisores_pares` y en método camello `SumatoriaDeDivisoresPares`.

Debes hacer un programa para que, dada una variable nombrada usando el método serpiente, se traduzca a camello.

## Entrada

La entrada comienza con una línea que contiene la cantidad *N* de nombres de variable (no más de 100). Luego siguen *N* líneas con dichos nombres.

## Salida

La salida debe contener *N* líneas, cada una con la traducción correspondiente.

## Ejemplo de entrada

```
2
cantidad_de_usuarios
porcentaje_de_ganancia_neta
```

## Ejemplo de salida

```
CantidadDeUsuarios
PorcentajeDeGananciaNeta
```