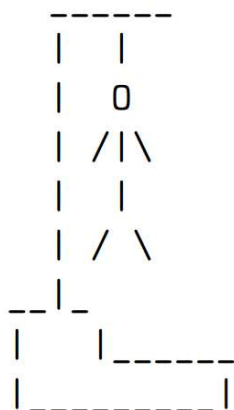


489 – Akasztófa Bíró

A következőekben akasztófa bíróként egy programot kell írnod, ami egy sorozat akasztófa játékról hoz majd döntést. Minden egyes játékban a válasz a kitalálendő szóhoz meg lesz adva, ahogyan a tippek is.

A szabályok ugyanazok, mint egy klasszikus akasztófa játékban, azaz a következőek:

1. A versenyző egyszerre egy betűt tippelve megpróbálja megoldani a feladványt.
2. Minden egyes helyes tipp esetén az összes szóban szereplő eltalált karakter felfordításra kerül. Például, ha a tipped az „o” volt és a szó a „bokor”, akkor mindkettő „o” a megoldásban kitaláltnak fog számítani.
3. Minden rossz válasz esetén egy vonal hozzákerül az akasztófarajzhoz, amelynek összesen 7 vonalra van szüksége a teljességhez. Minden egyedi rossz tipp csak egyszer számít rossznak a versenyző számára.



4. Ha az akasztófarajz teljes előtt a versenyző sikeresen kitalálta volna a feladvány összes karakterét, akkor a versenyző veszít.
5. Ha a versenyző kitalálta az összes karaktert a feladványból előtt a rajz teljes lenne, a játékot a versenyző nyerte.
6. Ha a versenyző nem tippel elég betűt ahhoz, hogy nyerjen vagy veszítsen, akkor a versenyző bejött.

A feladatod „akasztófa bíróként”, hogy meghatározd minden egyes játékra, hogy a játékos nyert, veszített vagy elbukott előtt befejezte volna a játékot.

Bemenet

A programod bemenetek sorozatát fogja kapni tekintettel, hogy egy játék több körből állhat. Minden bemenet kisbetűkből áll. Minden rész első sora egy számot tartalmaz jelezve, hogy hanyadik körnél tart a játék; a következő sor a megoldás a feladványra; az utolsó sor pedig a versenyző által tett tippek sorozata. A „-1”-gyel számozott kör jelzi a játék (és a bemenet) végét.

Kimenet

A programod kimenetének jeleznie kell, hogy a játékos melyik körnél tart jelenleg, valamint az eredményét annak a játéknak. Három lehetséges eredmény van:

- nyert („You win.”);

- vesztett („You lose.”)
- beijedt („You chickened out.”).

Példa bemenet

```
1
cheese
chese
2
cheese
abcdefg
3
cheese
abcdefghijkl
-1
```

Példa kimenet

```
Round 1
You win.
Round 2
You chickened out.
Round 3
You lose.
```