



HOME TOP CATALOG CONTESTS GYM PROBLEMSET GROUPS RATING EDU API CALENDAR HELP

PROBLEMS SUBMIT CODE MY SUBMISSIONS STATUS STANDINGS CUSTOM INVOCATION

G. Digimons Famintos

time limit per test: 1 second memory limit per test: 256 megabytes

O Mundo Digital está em crise. Desde que a internet tomou conta de tudo, o consumo alimentar dos digimons ficou completamente comprometido, e eles ficaram famintos. Para evitar o descontrole total, alguns digimons criaram um grupo de apoio: Digimons Anônimos.



Toda semana, os membros do grupo se reúnem para compartilhar seus desafios. Reconhecer suas dificuldades como "fazem três minutos que não me alimento" ou "já considerei mastigar os bytes do colega da frente" em seu semelhante, junto a sensação de segurança do anonimato quem ajudam os digimons a preservarem sua civilidade. O objetivo do digimons Anônimos é simples: garantir que os digimons mais famintos sejam servidos primeiro para evitar que algum deles perca o controle e tente atacar um humano visitante do mundo digital por impulso.

Ao final da terapia em grupo, os digimons são organizados em fila para que possam se alimentar. Mas... Essa fila da comida é caótica! Alguns digimons chegam atrasados, outros ficam mais famintos enquanto esperam, e tem sempre aquele que desiste no meio do caminho porque lembrou de um upload dando sopa.

Nesse mundo digital, sua tarefa é organizar essa bagunça e garantir que os digimons mais esfomeados sejam servidos primeiro que os outros, para evitar que o caos tome conta da reunião!

Input

A entrada consiste de uma linha que informa o número A ($3 \le A \le 100$), que representa a quantidade de ações que interferem na fila de alimentação. A seguir, são informadas A linhas, indicando uma ação cada. Existem 4 ações possíveis, dadas nos seguintes formatos:

- 1. CHEGA NOME F : Um novo digimon entra na fila com um valor inteiro inicial de fome F (1 < F < 100):
- 2. FOME NOME X : O digimon percebe que a comida está demorando e sua fome aumenta em X unidades ($1 \le X \le 100$);
- 3. SAI NOME: O digimon perde a paciência e vai procurar comida em outro ambiente; e
- 4. SERVE: O digimon mais faminto finalmente recebe comida e vai-se para casa.

Output

A saída deve conter os nomes dos digimons que foram servidos, um por linha, na ordem em que foram alimentados. No caso de dois ou mais digimons igualmente famintos, é servido aquele que tiver chegado primeiro.

Examples





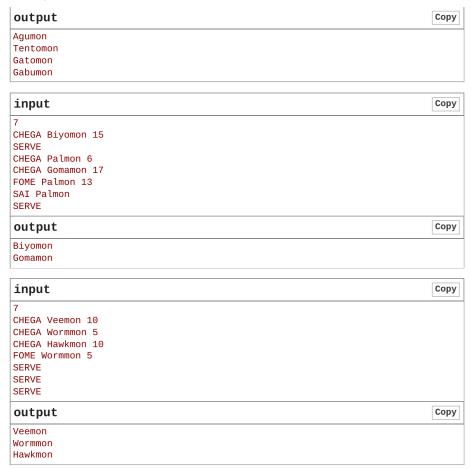








Submit



Note

Observação: É garantido que todo nome é único e contém apenas símbolos alfanuméricos. Também é garantido que nenhuma ação possível tem mais de 100 símbolos.

Codeforces (c) Copyright 2010-2025 Mike Mirzayanov
The only programming contests Web 2.0 platform
Server time: May/19/2025 19:03:00^{UTC-3} (k2).
Desktop version, switch to mobile version.
Privacy Policy | Terms and Conditions

Supported by



