# Откриване на грешки. Дебъгване

Целта на тези упражнения е да се практикува **техника за дебъгване** в сценарий, където част от кода не работи правилно. Вашата задача е да намерите грешките и да ги поправите (без пренаписване на целия код).

## Problem 5. Подстринг

Даден е **text** и число **j**. Вашата задача е да потърсите в текста буква 'p' (ASCII код **112**) и изведете 'p' и **j** букви от него надясно.

Например: Даден е текста "**phahah put**" и число **3**. Ние намираме съвпадение на 'p' в първата буква, така че извеждаме ‘p’ и три букви надясно. Резултатът е "**phah**". Ние продължаваме да търсим друго съвпадение и намираме 'p', но няма 3 букви след него надясно, така отпечатваме само "**put**".

Всяко съвпадение трябва да се отпечатва на отделен ред. Ако няма съвпадения на 'p' в текста, ние печатаме "**no**".

### Изход

Всяко съвпадение трябва да се отпечатва на отделен ред. Ако няма съвпадения на 'p' в текста, ние печатаме "**no**".

### Ограничения

* Числото **j** трябва да е в интервала [0 ... 100].

### Тестове

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вход** | **Програмен изход** | **Очакван изход** |
| phahah put  3 | no | phah  put |
| No match  5 | no | no |
| preparation  4 | no | prepra |
| preposition  0 | no | P  p |