

## Computing Competitive Programming 2022 Competitive Programming – Final



# [X] Kiritong dan Angka

Batas waktu: 1 detik per test case

Batas memori: 128 MB

### Deskripsi Masalah

Suatu hari, Kiritong the black swordsman pensiun dari bermain video game Sword Art Onsite dan memiliki hobi baru yaitu bermain angka. Kiritong mengajak anda untuk bermain angka bersamanya.

Pertama - tama, Kiritong akan memberikan anda sebuah bilangan bulat N dan k. Kemudian, Kiritong akan meminta anda **mengubah** beberapa (mungkin hanya 1) angka di dalam N agar semua angka di dalamnya hanya memiliki tepat k angka unik dengan perubahan sesedikit mungkin. Sebagai contoh, apabila Kiritong memberikan angka N=24353 dan k=2. Maka anda harus mengubah 2 angka paling sedikit pada bilangan N menjadi agar di dalamnya hanya terdapat 2 angka unik. Salah satu contoh N tersebut adalah 22323.

Kiritong menantang anda untuk mengubah bilangan sesuai dengan aturan di atas. Jika anda berhasil menjawab tantangan Kiritong dengan benar, maka ia akan kembali bermain Sword Art Onsite. Kalahkanlah Kiritong dalam permainannya agar ia kembali bermain Sword Art Onsite.

#### Format Masukan dan Keluaran

Baris pertama terdiri dari 2 bilangan bulat N, k yang menyatakan bilangan yang diberikan Kiritong dan jumlah angka unik yang harus ada di dalam N. Batasan untuk variabel adalah:

- $0 \le N \le 10^{200}$ , Bilangan N tidak diawali dengan angka 0.
- $1 \le k \le 10$

Keluaran berupa 1 bilangan bulat yang menyatakan jumlah minimum perubahan angka yang harus dilakukan untuk menjadikan angka di dalam N unik sebanyak k. Jika N tidak bisa diubah agar memiliki k angka unik, maka keluarkan string "Mana Bisa Tong".



## Computing Competitive Programming 2022 Competitive Programming – Final



#### Contoh Masukan dan Keluaran

Masukan	Keluaran
32557388 3	2
15125 3	0
547 4	Mana Bisa Tong

## Penjelasan

Contoh inputan pertama, kita dapat mengubah 2 angka minimal untuk membuat *N* hanya terdapat 3 angka unik. Salah satu contohnya adalah mengubahnya menjadi 33555388. Contoh inputan kedua, kita tidak perlu mengubah apapun karena *N* sudah memiliki tepat 3 angka unik.

Contoh inputan ketiga, bagaimana pun caranya kita tidak akan bisa membentuk N agar di dalamnya terdapat 4 angka unik.