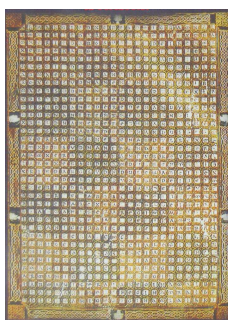
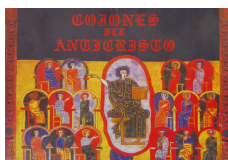

F015A. Cojones del Anticristo

P16268_ca

En Johnny i en Roy van passar les vacances de setmana santa a Liébana (Cantàbria) gaudint del paisatge i d'una casa magnífica que els van deixar. Avui han portat un record a la Steffy.



ROY: Per cert Steffy, t'hem portat un regal...

JOHNNY: Sí, aquí el tens. [En Johnny li dóna un paquet a la Steffy.]

STEFFY: A veure... aquí diu "Cojones del Anticristo"! Em voleu prendre el pèl o què?

ROY: No, els *Cojones del Anticristo* són unes galetes que es vènen a Liébana!

JOHNNY: Sí, aquest nom es remonta a l'insult que, en el segle VIII, el Beato de Liébana va dedicar a Elipandio de Toledo, a qui considerava un heretge.

STEFFY: Deixeu-m'ho mirar... [Obre la caixa i en tasta una de les galetes, amb forma ovoide.] Mmmm... doncs sí que són bones!

ROY: Veus com no et volíem prendre el pèl? Vam pensar que t'agradarien! I també vam pensar que et farien gràcia els dibuixos de la caixa!

JOHNNY: Hi apareixen reproduccions de les làmines d'un manuscrit del segle X que conté l'Apocalipsi de Sant Joan i els comentaris redactats pel Beato de Liébana. I la làmina del darrera conté una sopa de lletres on cal trobar vuit noms de l'anticrist!

STEFFY: Ostres, com n'és de divertit! No es llegeix gaire bé... No en trobo cap...

Ajudeu la Steffy a trobar els noms de l'anticrist en una sopa de lletres. Concretament, feu un programa que llegeixi unes quantes paraules (més o menys diabòliques), i que compti quantes vegades apareixen horitzontalment i verticalment en una sopa de lletres donada.

Entrada

L'entrada comença amb un natural n , seguit de les n paraules que cal localitzar a la sopa de lletres. A continuació venen dos naturals a i b entre 1 i 20 que defineixen les mides de la sopa de lletres, seguits de les $a \times b$ lletres, totes majúscules.

Sortida

Per a cada paraula de l'entrada, cal escriure una línia amb el nombre de vegades que apareix horitzontalment (d'esquerra a dreta) i verticalment (de dalt cap a baix). Les paraules han de sortir ordenades decreixentment segons el nombre d'aparicions i, en cas d'empat, creixentment en ordre alfabètic. Seguiu el format dels exemples.

Pista

Considereu usar un vector d'elements d'aquest tipus en el vostre programa:

```
struct Info {  
    string par;  
    int num; // comptador d'aparicions  
};
```

Exemple d'entrada 1

```
8  
DIMONI LLUCIFER SATANAS BELCEBUB  
LEVIATAN LABESTIA BANYETA PEREBOTERO  
10 11  
X L L U C I F E R X Q  
X L B E L C E B U B V  
S U F F F G A S R E L  
A C W B U S C A T L L  
T I U I I A T T S C U  
A F J M A D A S A E C  
N E T U B I N A T B I  
A R S G N M A T A U F  
S A T A N A S A N B E  
X Q W S A T A N A S R
```

Exemple de sortida 1

```
3 LLUCIFER  
3 SATANAS  
2 BELCEBUB  
0 BANYETA  
0 DIMONI  
0 LABESTIA  
0 LEVIATAN  
0 PEREBOTERO
```

Exemple d'entrada 2

```
9 S T E F F Y STEFFY SATANAS DAMIEN  
1 6  
S T E F F Y
```

Exemple de sortida 2

```
4 F  
4 F  
2 E  
2 S  
2 T  
2 Y  
1 STEFFY  
0 DAMIEN  
0 SATANAS
```

Informació del problema

Autor : Professorat de P1
Generació : 2024-04-30 15:57:19

© [Jutge.org](https://jutge.org), 2006–2024.
<https://jutge.org>