

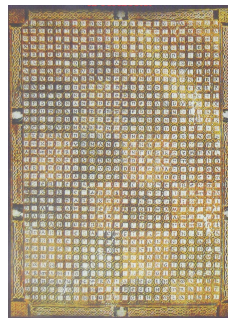
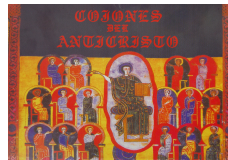
---

## 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 dona 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

Autoria: Professorat de P1

Generació: 2026-01-25T10:38:38.217Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>