

Zadanie: Czarnoręki

Oboz Szczyrk v5



Uczniowie V LO zorganizowali turniej gry w czarnorękiego. Jest to gra, której celem jest dobieranie kart i zbieranie punktów. Wynik punktowy każdego gracza jest sumą wartości kart przez niego posiadanych. Jedynka (1) jest warta 1, dwójka (2) jest warta 2, ..., dziewiątka (9) jest warta 9, zaś dziesiątka (T), walet(J), dama(Q), król(K) są warte 10. As (A) jest wart 11 lub 1 - dla gracza wybierany jest bardziej korzystny wariant. Karty zostały już rozdane, ale uczniowie piątki nie mogą się dogadać. Pomóż im rozstrzygnąć konflikt, wyznaczając zbiór graczy, którzy wygrali.

Wejście:

W pierwszym wierszu wejścia znajduje się liczba naturalna N ($1 \leq N \leq 20$) określającą liczbę graczy. W następnych N wierszach znajdują się opisy figur posiadanych przez gracza, zawierające niepusty ciąg składający się z znaków 23456789TJQA. Długość ciągu nie przekracza 10 znaków. Każdy znak może powtarzać się dowolną ilość razy.

Wyjście:

W pierwszym wierszu wyjścia powinna się liczyć liczba R - liczba graczy, którzy wygrali rozgrywkę. W drugim wierszu wyjścia ma znaleźć się rosnący ciąg R liczb pooddzielanymi pojedynczymi, odstępami - numery zawodników, którzy wygrali

Przykład

Wejście:	Wyjście:
3	2
AK	1 3
2222222	
222	
K92	

Wejście	Wyjście
4	1
AAAA	3
KKK	
JT	
2345	