Šibenica 1 (hangman1)

Táto úloha je o známej detskej hre "šibenica". V tej si jeden z hráčov ("myslitel") myslí slovo a druhý ("hádač") sa toto slovo snaží postupne, písmeno po písmene, uhádnuť.

Na začiatku hry mysliteľ nakreslí prázdnu šibenicu a pod ňou toľko čiariek, koľko má myslené slovo písmen. Potom hádač postupne hovorí písmená. Vždy, keď hádač povie písmeno, stane sa jedna z dvoch vecí:

- Ak sa hádané písmeno aspoň raz v myslenom slove nachádza, mysliteľ hádačovi odhalí všetky jeho výskyty v hádanom slove a dopíše ich nad príslušné čiarky.
- Ak sa hádané písmeno ani raz v myslenom slove nenachádza, mysliteľ ho zapíše medzi neúspešné pokusy a dokreslí na šibenicu ďalšiu časť tela obesenca.

Hra končí výhrou hádača, ak odhalí celé myslené slovo. Hra končí výhrou mysliteľa, ak nakreslí celého obesenca - teda po siedmich neúspešných pokusoch hádača.

Task

Dané je myslené slovo a postupnosť písmen hádaná hádačom. Zistite, ako bude vyzerať hrací plán na konci tejto hry.

Hru simulujte len po jej koniec. Môže sa stať, že je hádačovych písmen na vstupe uvedených viac ako sa naozaj v hre stihne použiť. Takéto prebytočné písmená ignorujte.

Pre niektoré vstupy hra skončí skôr ako ktorýkoľvek z hráčov vyhrá.

Výsledok hry vypíšte ako ASCII art grafiku.

Input specification

V prvom riadku vstupu je postupnosť 1 až 30 veľkých písmen anglickej abecedy: myslené slovo.

V druhom riadku vstupu je postupnosť 1 až 26 navzájom rôznych malých písmen anglickej abecedy: hádané písmená.

Output specification

Vypíšte obrázok šibenice, hádané slovo a zoznam neúspešných hodov. Presný formát výstupu je popísaný nižšie. V prípade nejasností sa riaďte príkladmi vstupu a výstupu.

Samotná šibenica, už aj s kompletným obesencom, vyzerá nasledovne:

```
   _______
  |/      |
  |      (_)
  |      \|/
  |       |
  |      / \
  |
___|___
```

Prázdna šibenica nemá obesenca ani špagát. Obesenca postupne kreslíme v nasledovnom poradí: špagát (1 znak), hlava (3 znaky), telo (2 znaky), pravá ruka (1 znak), ľavá ruka (1 znak), pravá noha (1 znak) a ľavá noha (1 znak). Pozor, obesenec je tvárou k nám, takže napr. jeho pravá ruka je z nášho pohľadu vľavo!

Ak mal hádač nejaké zlé pokusy, vypisujeme ich do toho istého riadku ako špagát, pričom za špagátom vypíšeme práve jednu medzeru. Zlé pokusy vypisujeme malými písmenami, a to v poradí, v akom boli spravené.

Hádané slovo vypisujeme veľkými písmenami pod šibenicu, pričom najskôr pod ňou necháme jeden riadok prázdny. Namiesto ešte neuhádnutých písmen používame znak '_' a medzi každými dvoma znakmi vypíšeme práve jednu medzeru.

Každý riadok výstupu musí byť tak krátky ako to len ide - nesmie teda mať na konci žiadne medzery. Medzery nesmú byť ani pred šibenicou: "zem okolo šibenice" musí začínať hneď v prvom stĺpci.

Examples

Odporúčanie: Príklady vstupu a výstupu si skopírujte zo zadania, uložte do súborov a pomocou nich pri testovaní svojich programov porovnajte, či je výstup vygenerovaný programom naozaj do poslednej medzery totožný s očakávaným.

input FOGBOUND
ahojdxf

output

```
   _______
  |/      | ahjx
  |      (_)
  |      \|
  |       |
  |
  |
___|___

F O _ _ O _ _ D
```

input WHOLESALE
abcdefghijklm

output

```
   _______
  |/      | bcdfgij
  |      (_)
  |      \|/
  |       |
  |      / \
  |
___|___

_ H _ _ E _ A _ E
```

input DEADBEEF
hadecgfbij

output

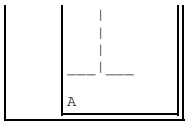
```
   _______
  |/      | hcg
  |      (_)
  |       |
  |       |
  |
  |
___|___

D E A D B E E F
```

input A
a

output

```
   _______
  |/
  |
  |
```


A