

Задача Е2. ЧЕСТИТ РОЖДЕН ДЕН

В развлекателното предаване „Аз обичам България“ два отбора от известни личности участват в различни игри, които изискват задълбочени познания и широка обща култура. Една от игрите - „Честит рожден ден“ се състои в следното: Осем играчи са седнали в кръг. Те получават последователни номера от едно до осем, по посока на часовниковата стрелка. Първоначално един от тях държи кутия, която в даден момент (точно след M минути и S секунди от началото на играта) ще започне да изпуска дим и ще експлодира и разпръсне разноцветни конфети. Играта започва с въпрос към играча, държащ кутията. Ако играчът отговори неправилно или пропусне въпроса, той веднага получава следващ въпрос. Ако играчът отговори правилно, той предава кутията на играча, седнал отляво на него, и играта продължава.



Напишете програма **game**, която определя номера на играча, който държи кутията в момента, когато тя е експлодирала.

Времето между даването на отговора и задаването на следващия въпрос, както и времето, необходимо кутията да бъде предадена на следващия играч, не трябва да се взема предвид. Кутията със сигурност ще експлодира по време на ход на играч.

Ако времето за даване на правилен отговор от играч с номер I съвпадне с изтичане на общото време, то кутията експлодира в ръцете на играча с номер I .

Вход

От първия ред на стандартния вход се въвежда продължителността на играта – две цели числа M (минути) и S (секунди), разделени с един интервал.

От втория ред се въвежда едно цяло число K – номер на играча, в който е кутията в началото на играта.

От третия ред се въвежда едно цяло число N – брой на въпросите, които могат да се зададат в играта.

Всеки един от следващите N реда съдържа едно цяло число W - времето, изминало от момента на задаване на въпроса до момента на даване на отговора, измерено в секунди, и един от символите: „Т“ (за верен отговор), „N“ (за неверен отговор) или „Р“ (за пропуснат отговор).

Изход


Единственият ред на стандартния изход трябва да съдържа едно цяло число - номер на играча, който е държал кутията, когато тя е експлодирала.




ПРОЛЕТНИ СЪСТЕЗАНИЯ ПО ИНФОРМАТИКА

Бургас, 15 - 17 април 2026 г.

Група Е, 4 - 5 клас

 : 0.1 сек.

 : 256 MB

Ограничения

- $1 \leq K \leq 8$
- $1 \leq N \leq 100$
- $1 \leq W \leq 500$
- $0 \leq S < 60$
- $0 \leq M \leq 60$

Примери

Вход	Изход	Обяснение на примера
3 30 1 5 20 T 50 T 80 T 50 T 30 T	5	
4 15 3 5 100 T 100 N 100 T 100 T 100 N	4	Времето, след което кутията ще избухне е 255 секунди. В началото кутията е в играч номер 3. Той отговаря на първия въпрос за 100 сек. и предава кутията на играч номер 4. Играч номер 4 дава един грешен отговор след още 100 сек, след което, преди да отговори правилно на третия въпрос, времето изтича и кутията избухва.
3 30 5 6 70 T 50 P 30 N 50 T 30 P 80 T	7	