

Zgadnij słowo

Nudna podróż samochodem? Zagrajmy w grę! Ja wymyślam **n**-literowe słowo, a Ty próbujesz je zgadnąć. Jednak zamiast odpowiadać *tak* lub *nie*, jedyne co mogę powiedzieć to czy Twoje słowo jest mniejsze leksykograficznie (**za nisko**), czy większe (**za wysoko**) od mojego. Jeśli usłyszysz **sukces** to znaczy, że podałeś właściwe słowo.

Zapamiętaj, że jestem bardzo niecierpliwy, dlatego nie możesz zgadywać w nieskończoność.

A teraz napisz program, który zagra ze mną w tę grę.

Wejście/Wyjście

Na początku Twój program powinien wczytać niewielką liczbę **t**, oznaczającą liczbę gier jakie rozegramy. Następnie przeprowadzimy **t** rozgrywek.

Na początku każdej rozgrywki Twój program powinien wczytać liczbę **n** $\in [1, 27]$ określającą długość zgadywanego słowa.

Od tego momentu zaczynamy zgadywanie. Twój program powinien wypisywać **n**-literowe słowa składające się wyłącznie z wielkich liter alfabetu łacińskiego. Wypisanie słowa innej długości lub zawierającego niedozwolone znaki spowoduje zakończenie naszej zabawy z werdyktem błędnej odpowiedzi. Po każdym wypisaniu słowa natychmiast pojawi się informacja zwrotna:

- **za nisko** - jeżeli słowo, o którym myślę jest większe leksykograficznie.
- **za wysoko** - jeżeli słowo, o którym myślę jest mniejsze leksykograficznie.
- **sukces** - jeżeli zgadłeś słowo, o który myślałem. Po wczytaniu tego komunikatu zaczynamy kolejną rozgrywkę.

Uwaga! To jest zadanie interaktywne, po każdym wypisaniu odpowiedzi należy wyczyścić bufor standardowego wyjścia! W przeciwnym wypadku sędzia nie otrzyma Twojej odpowiedzi, zaś wykonanie programu zakończy się werdyktem przekroczenia limitu czasu. Przykładowo w języku programowania C++ do wyczyszczenia bufora można użyć wywołań: `fflush(stdout)` lub `cout.flush()` lub `cout << endl`. W języku programowania Python służy do tego metoda: `sys.stdout.flush()`.

Każde wypisane słowo musi być zakończone znakiem nowej linii.

Przykładowa rozgrywka

Sędzia: 1

Sędzia: 3

Gracz: ALA

Sędzia: za nisko

Gracz: KOT

Sędzia: za wysoko

Gracz: BOB

Sędzia: sukces