Vetélkedő

Egy internetes vetélkedőre csapatok jelentkezhetnek. A csapatokban páros számú résztvevő kell legyen (nem feltétlenül ugyanannyi). Minden csapat kap egy egyedi csapatazonosítót, ami 20 különböző karaktert tartalmazhat: számjegyeket és az angol abc kisbetűit `a`-tól `j`-ig (10 számjegy és 10 betű), legalább 3 karakteres. Egyik karakter sem szerepelhet egynél többször ugyanazon a csapatazonosítón belül és a csapatazonosítón belül a karakterek az ASCII kódok alapján növekvő sorrendben vannak (először a számjegyek szerepelnek, ha vannak, majd a kisbetűk, ha vannak, növekvő sorrendben). Csapaton belül a résztvevők azonosítói a csapat azonosítója karakterei tetszőlegesen összekeverve! A vetélkedőre páros számú résztvevő jelentkezett, de az egyik csapat egyik tagja sajnos nem tud részt venni a vetélkedőn, mert megbetegedett.

Írj programot, amely megadja azt a csapatazonosítót, amelyikhez tartozó csapatban az egyik tag nem tud részt venni a vetélkedőn!

Bemenet

A *`standard bemenet`* első sorában a résztvevők száma van ($1 \leq N \leq 99\,999$, N páratlan). A következő N sor mindegyike egy versenyző legfeljebb 20 karakteres azonosítóját tartalmazza

Kimenet

A *`standard kimenet`* első sorába azon csapatazonosítót kell írni, amelyből hiányzik egy játékos!

Példa

Bemenet	Kimenet
5 9d6 8ac2 ica c28a d69	aci Magyarázat: Teljes (páros tagú) csapatot alkotnak a (`9d6`, `d69`) és (`8ac2`, `c28a`) azonosítók. Az `ica` azonosítójú résztvevő csapatából hiányzik egy ember. Ennek a csapatnak az azonosítója az `aci`.

Korlátok

Időlimit: 0.5 mp.

Memórialimit: 20 MB

Pontozás

A pontok 40%-a szerezhető olyan tesztekre, amelyekben $N < 50\,000$.