

# Przygody Informatyka Jonesa III

**T**ak jak [poprzednim razem](#) Informatyk Jones odkrywa nieznaną krainę i tym razem przebywa w dosyć wrogo nastawionym kraju WÂ (daszek dodany w celu zwiększenia grozy). Został tam wystawiony na ostateczną próbę, będącą jego być albo nie być, możliwością ocalenia, bądź śmiercią ...

Przez kratowaną bramę prześwitują wąskie strumienie światła. Informatyk Jones otwiera oczy. Nagle wrota otwierają się. Bohater wychodzi na wielką piaszczystą arenę. Widzi tłumy wiwatujące i skandujące jego imię, czyli Informatyk (w Programinii jest to bardzo popularne imię). Na przeciwko siebie, na ogromnym tarasie, widzi bogato ubranego króla tej krainy. Na środku areny widzi ... biurko, a na nim komputer, a obok telefon. Podchodzi do biurka, czyta zadanie otwarte na ekranie komputera. Ze zdziwieniem i przerażeniem spogląda na tłum i podnosi telefon do góry. Okrzyki tłumy stały się głośniejsze i bardziej dzikie, król tego kraju także podnosi rękę do góry. Oznacza to, że Informatyk Jones może zadzwonić do swego przyjaciela i najlepszego programisty w całej Programinii – Ciebie (Informatyk Jones jest na drugim miejscu), z prośbą o pomoc w rozwiązaniu tego arcytrudnego zadania. Nie zawieź go. Oto treść zadania:

Zadanie to polega na odmianie czasownika przez osoby w tymże języku. Występują trzy grupy czasowników, w każdej grupie odmiana wygląda nieco inaczej.

Grupa I:

Czasowniki, których końcówka bezokolicznika to **-ne**, temat tych czasowników kończy się na **-a** (np. esane – myśleć)

Grupa II:

Czasowniki, których końcówka bezokolicznika to **-ene** lub **-ne**, temat tych czasowników kończy się na spółgłoskę, przy czym końcówka **-ne** występuje tylko wtedy, gdy temat czasownika kończy się na **-n** (np. welarene – witać, hryenne - umierać)

Grupa III:

Czasowniki, których końcówka bezokolicznika to **-t**, temat tych czasowników kończy się na **-e** (np. ele<sub>t</sub> – być)

Odmianę przez osoby będę omawiał w odniesieniu do tych grup. Występują dwie liczby (pojedyncza i mnoga). Oto zasady odmiany:

Przy tworzeniu każdej z form na początku usuwamy końcówkę bezokolicznika, a następnie wykonujemy podane czynności, wszystkie końcówki dodajemy na koniec wyrazu:

Liczba pojedyncza:

1. osoba: W grupie I i II dodajemy **-i**, natomiast w grupie III dodajemy **-j**.

2. osoba: W grupie III usuwamy ostatnie **-e** i jeżeli przed tym **-e** stoi **-o** to też usuwamy dane **-o**, jeżeli przed **-e** będzie **-i**, a przed tym **-i** litera inna niż **-n** to nie możemy usunąć ostatniego **-e**,

następnie dodajemy **-oe**. W grupie II i I po prostu dodajemy **-oe**.

3. osoba: W grupie I i III dodajemy **-n**. Natomiast w grupie II stosujemy mutację, przedstawioną poniżej wobec ostatniej spółgłoski w temacie, jeżeli nie występuje w połączeniu spółgłoskowym (jeżeli występuje nie stosujemy mutacji) i dodajemy końcówkę **-en**.

Mutacja:

**t – tt, s – ss, r – ll, k – m, p – m, h – nn, g – w, d – w.**

Liczba mnoga:

1. osoba: W grupie I usuwamy ostatnią samogłoskę w temacie (jeżeli stoi przed nią **-e** to nie usuwamy), dodajemy **-ei**. W grupie II dodajemy **-ei**, a w grupie III dodajemy **-i**.

2. osoba: W grupie III usuwamy ostatnie **-e** i jeżeli przed tym **-e** stoi **-o** to też usuwamy dane **-o**, jeżeli przed **-e** będzie **-i**, a przed tym **-i** litera inna niż **-n** to nie możemy usunąć ostatniego **-e**, następnie dodajemy **-oi**. W grupie II i I po prostu dodajemy **-oi**.

3 osoba: W grupie I zamieniamy ostatnie **-a** na **-e** (chyba że przed **-a** stoi **-e** wtedy nie zamieniamy), dodajemy **-n**. W grupie II stosujemy mutację tak samo jak w liczbie pojedynczej, która została omówiona powyżej i dodajemy **-in**. W grupie III zamieniamy ostatnie **-e** na **-i** (jeżeli przed tym **-e** stoi **-i** to nie zamieniamy) i dodajemy **-n**.

## Wejście:

W pierwszej linii wejścia zostanie podana jedna, niewielka liczba naturalna **t** ( $\leq 10^2$ ) oznaczająca liczbę zestawów danych. Każdy zestaw składa się z jednego wyrazu o długości do **25** znaków, będącymi jedynie małymi literami alfabetu łacińskiego. Podany wyraz to czasownik w formie bezokolicznika, który należy odmienić przez osoby i liczby zgodnie z powyższymi zasadami.

## Wyjście:

Na wyjściu należy podać odmianę przez osoby i liczby czasownika z wejścia. Należy to zrobić w formacie tak jak w przykładzie, przy czym numer osoby i odpowiednia forma zostały oddzielone.

## Przykład:

**Wejście:**

3

elet

esane

welarene

**Wyjście:**

Liczba pojedyncza:

1. elej

2. eloe

3. elen

Liczba mnoga:

1. elei
2. eloi
3. elin

Liczba pojedyncza:

1. esai
2. esaoe
3. esan

Liczba mnoga:

1. esei
2. esaoi
3. esen

Liczba pojedyncza:

1. welari
2. welaroe
3. welallen

Liczba mnoga:

1. welarei
2. welaroi
3. welallin