limbaj (surse: `limbaj.cpp, limbaj.c, limbaj.pas`) — 100 puncte

Definim un limbaj de programare, cu instrucţiuni de atribuire şi de decizie. Sintaxa instrucţiunilor este:

Instrucţiunea de atribuire

variabila=variabila

Instrucţiunea de decizie

if
semn variabila variabila
{**da**
instrucţiuni}
{**nu**
instrucţiuni}
fi

Variabilele limbajului sunt identificate printr-un singur caracter, literă mica, din alfabetul englez. Valorile variabilelor sunt de tip întreg.

Semn este unul din caracterele '<' , '>' sau '='.

Liniile instrucţiunilor nu conţin spaţii.

Instrucţiunile din {} pot lipsi.

Cerinţă

Dacă se dau valorile iniţiale ale tuturor variabilelor (de la **a** la **z**), în ordine alfabetică începând cu **a**. Se cer valorile tuturor variabilelor de la **a** la **z,** după execuţia secvenţei de program.

Date de intrare

Fişier de intrare: **limbaj.in**

Linia 1: V_a V_b V_z - Valorile iniţiale ale variabilelor, de la **a** la **z,** separate prin câte un spaţiu.
Linia 2: linie de program - Următoarele linii, până la sfârşitul fişierului conţin linii de program,
Linia 3: linie de program cu instrucţiuni corecte din punct de vedere sintactic.
....

Date de ieşire

Fişier de ieşire: **limbaj.out**

Linia 1: V_a V_b V_z - Şirul valorilor variabilelor, de la **a** la **z**, în ordine alfabetică, pe un rând, separate prin câte un spaţiu.

Restricţii

- -30000< **a,b, ..,z** < 30000
- Numărul liniilor de program este mai mic decât 10000
- Limbajul este case sensitive. (se folosesc doar litere mici de la a la z)

Exemplu

limbaj.in	limbaj.out
1 3 5 7 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 if =ab nu if <ab da b=d fi f=d fi	1 7 5 7 4 0 7 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Timp maxim de execuţie/test: 0.5 secunde **(Windows)**
0.1 secunde **(Linux)**