Skaičiaus spėjimas

Yra toks žaidimas, kai pirmasis žaidėjas sugalvoja sveikąjį skaičių (didesnį už nulį, bet mažesnį už *maxint*), o antrasis, sakydamas po vieną skaitmenį, bando atspėti sugalvotąjį skaičių.

Duotas sugalvotas skaičius ir šešių skaitmenų seka. Toji seka – tai antrojo žaidėjo spėti skaitmenys. Visi sekos skaitmenys skirtingi

Užduotis. Parašykite programą nustatyti, ar antrasis žaidėjas, pasakęs duotus šešis skaitmenis, atspėjo sugalvotąjį skaičių.

Rezultatai. Jei skaičius atspėtas, tai rezultatas turi būti žodis `TAIP` ir skaičius, kuris rodo, kelių bandymų (skaitmenų) pakako duotajam skaičiui atspėti.

Jei skaičius nebuvo atspėtas, tai rezultatas – žodis `NE` ir skaičius, reiškiantis, kiek liko skirtingų neatspėtų skaitmenų.

Pavyzdžiai.

Pradiniai duomenys	Rezultatai	Paaiškinimas
15456 0 4 5 6 1 3	TAIP 5	Pasakius skaitmenis 0, 4, 5, 6, 1 skaičius buvo atspėtas

Pradiniai duomenys	Rezultatai	Paaiškinimas
3341 9 8 4 7 1 5	NE 1	Neatspėti liko du trejetai, tačiau jie atitinka vieną skaitmenį

Pradiniai duomenys	Rezultatai	Paaiškinimas
381 9 4 2 3 5 7	NE 2	Neatspėti liko du skirtingi skaitmenys: 8 ir 1