

D. Pendu

Le jeu du pendu consiste à deviner un mot lorsque seulement une ou quelques lettres sont connues. Ayant à votre disposition un dictionnaire (liste de mots), vous devez écrire un programme qui filtre les mots du dictionnaire pouvant correspondre au mot à deviner.

En entrée, on vous donne sur la première ligne un mot constitué de lettres majuscules ou de traits d'union (-). Puis sur la deuxième ligne, un entier n indiquant la taille du dictionnaire. Puis sur chacune des n lignes suivantes, un mot du dictionnaire. Vous pouvez supposer que toutes les lettres sont des majuscules non accentuées.

En sortie, votre programme doit afficher, *un mot par ligne et en ordre alphabétique*, les mots du dictionnaire qui peuvent correspondre au mot à deviner.

Exemple d'entrée :

```
--E--S  
11  
BREBIS  
PONEYS  
COEURS  
CHEMISE  
PLEINS  
SOUPE  
ETIAGE  
PRENDS  
MUSIQUE  
IRRITE  
HUMEUR
```

Sortie correspondante :

```
BREBIS  
COEURS  
PLEINS  
PRENDS
```

Explication :

Parmi les 11 mots du dictionnaires, 3 ne sont pas de la même longueur que le mot à deviner (CHEMISE, SOUPE et MUSIQUE). Parmi les 8 mots restants ayant la même longueur que le mot à deviner, seuls BREBIS, COEURS, PLEINS et PRENDS ont un E en 3^{ème} position et un S en 6^{ème} position comme dans le mot à deviner.