

## Zadanie 11 — Łańcuchy znaków

Wśród równeśników Bajtoliniego ostatnio popularna jest zabawa polegająca na przekształcaniu jednego ciągu znaków (ciągu wejściowego) w inny (ciąg wyjściowy). Sposób przekształcania nie jest dowolny i jest on ściśle zdefiniowany. W celu przekształcenia jednego ciągu znaków w inny wykonuje się ciąg operacji. Dozwolone są następujące operacje:

- usunięcie znaku znajdującego się na określonej pozycji,
- wstawienie nowego znaku na określoną pozycję,
- zamiana znaku na określonej pozycji na inny znak.

Powyższe operacje mogą być wykonywane w dowolnej kolejności.

### PRZYKŁAD

Niech będzie dany ciąg znaków "abcde", który należy przekształcić do ciągu "bcgfe". Sposób przekształcenia został przedstawiony w poniższej tabelce.

Operacja	Łańcuch znaków
	abcde
usunięcie znaku z pozycji 1	bcde
zamiana znaku na pozycji 3 znakiem "g"	bcge
wstawienie znaku "f" na pozycję 4	bcgfe

Zadanie polega na napisaniu programu, który dla dwóch zadanych ciągów znaków, tj. ciągu wejściowego i ciągu wyjściowego, wyznaczy minimalną liczbę operacji do wykonania aby przekształcić ciąg wejściowy w wyjściowy.

### Specyfikacja wejściowa

Dane wejściowe składają się z  $k$  zestawów danych. Pojedynczy zestaw składa się z jednego wiersza zawierającego dwa ciągi znaków, odpowiednio ciąg wejściowy i ciąg wyjściowy, oddzielone pojedynczym odstępem. Każdy ciąg zawiera co najmniej 1 znak i nie więcej niż 20 znaków. Każdy z ciągów składa się wyłącznie z małych liter alfabetu angielskiego. Dane wejściowe zakończone są wierszem zawierającym jeden znak #.

### Specyfikacja wyjściowa

Dane wyjściowe składają się z  $k$  wierszy. Każdy wiersz odpowiada jednemu zestawowi danych wejściowych i zawiera liczbę całkowitą będącą minimalną liczbą operacji koniecznych do wykonania aby przekształcić ciąg wejściowy w ciąg wyjściowy.

### Przykładowe dane wejściowe

```
abcde bcgfe
abc abc
anhkelipdajayhengoan keliiajyhengoanqwydn
alabaster ala
abcdef cdefab
#
```

**Przykładowe dane wyjściowe**

3  
0  
11  
6  
4