

A B C D E
F G H I J K
L M N O P
Q R S T U
V W X Y Z

Klawiatura Piotera



Pioter zorientował się, że klawiatura jego komputera nie do końca działa poprawnie, niektóre klawisze są ewidentnie zepsute, a pozostałe działają bez zarzutu. Jeśli klawisz (literowy) jest zepsuty, wtedy generuje dwa takie same znaki zamiast jednego. Na przykład założmy, że klawisz **b** jest zepsuty, zaś klawisze **a** oraz **c** działają poprawnie. Pioter naciska kolejno klawisze: **a**, **b**, **a**, **c**, **a**, **b**, **a** – co daje to następujący ciąg znaków:

a → abb → abba → abbac → abbaca → abbacbb → abbacbba

Pioter testuje swoją klawiaturę naciskając sekwencje klawiszy i otrzymuje sekwencje liter. Twoim zadaniem jest napisanie programu, który stwierdza jakie klawisze na pewno działają poprawnie. Można założyć, że podczas wpisywania danej sekwencji poszczególne klawisze działają albo poprawnie, albo niepoprawnie (bez przerwy).

Dane wejściowe

Pierwszy wiersz danych zawiera liczbę naturalną N – ilość sekwencji liter do wczytania ($1 \leq N \leq 100$).

W każdym kolejnym z N wierszy znajduje się niepusty ciąg znaków (małych liter alfabetu łacińskiego) o długości do 1000 znaków.

Wynik programu

Program powinien dla każdej sekwencji wypisać wiersz tekstu zawierający listę klawiszy, które na pewno działają poprawnie (alfabetycznie, bez odstępów). Jeśli taka lista byłaby pusta, należy wypisać pojedynczy znak kropki (.).

Przykład

Dla danych wejściowych:

```
4
a
zzaaz
ccff
cbddbb
```

prawidłowym wynikiem jest:

a

z

.

bc