

## III BXComp

### 3º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2013

#### 2ª Etapa – Desafio 3

##### Frequência de Letras

Jonis é um estudante de computação muito empenhado. Apesar de estar em férias, continua a treinar para a Maratona de Programação que ocorrerá no final do ano. Para tanto, gosta que outras pessoas lhe digam um problema para tentar resolver e, dessa vez, pediu que sua amiga Gisele lhe desse um desafio. Ela, por sua vez, lhe disse que gostaria de saber quais são as letras mais frequentes em um dado texto. Você e Jonis fazem parte da mesma equipe que irá competir na Maratona de Programação. Por isso, Jonis pediu que você também tentasse resolver o problema como uma forma de treinar para o campeonato.

Portanto, sua tarefa é elaborar um algoritmo que encontre qual(is) a(s) letra(s) de maior frequência do texto. **IMPORTANTE:** para este desafio, deve-se ignorar o “case sensitive”, ou seja “a” e “A” referem-se a mesma letra: “a” (sendo mais claro, “letras” referem-se precisamente às 26 letras do alfabeto).

##### Entrada

A entrada contém vários casos de teste. Cada caso de teste consiste em uma única linha de texto. A linha pode conter caracteres “não letras”, como números, espaços e caracteres especiais (vírgulas, exclamações, interrogações, entre outros), mas é garantido que tenha ao menos uma letra.

Além disso, não é preciso se preocupar com o ç e letras acentuadas, como á, ã, à, visto que não haverá nenhum teste para esses casos.

## Saída

Para cada caso de teste, imprima uma linha contendo a(s) letra(s) que mais ocorreu (ocorreram) no texto. A impressão na saída deve ser em letras minúsculas. Se houver empate, imprima as letras em ordem alfabética. **Não** dê espaço antes, depois ou entre as letras.

## Exemplo de entrada

EACH

PET-SI

Quantica

Letras frequentes

## Exemplo de Saída

aceh

eipst

a

e