

Найди кота — 2

Напишите программу, которая находит кота.

Пользователь вводит строки до тех пор, пока он не введёт «СТОП». Программа выводит номер строки, на которой впервые был упомянут кот (в том же смысле, что и в предыдущей задаче), или -1 (минус один), если кот не был упомянут.

Формат ввода

Несколько строк.

Сигнал остановки — строка «СТОП».

Формат вывода

Одно число — номер первой строчки, в которой появился кот, или -1, если кота нет.

Пример

Ввод

Как устроен типичный фрукт:

кожура;
мякоть;
косточки.
СТОП

Вывод

3