

Найди кота – 3

Напишите программу, которая находит кота.

Пользователь вводит строки до тех пор, пока он не введёт «СТОП». Программа выводит, во-первых, общее количество строк, в которых были упомянуты коты, во-вторых, номер строки, на которой впервые был упомянут кот (в том же смысле, что и в предыдущих задачах), или -1 (минус один), если кот не был упомянут.

Формат ввода

Несколько строк.

Сигнал остановки – строка «СТОП».

Формат вывода

Всегда два числа – общее количество строк с котом и номер первой такой строки (или -1, если такой строки нет). Числа должны быть разделены пробелом.

Пример 1

Ввод

Как устроен типичный фрукт:
кожура;
мякоть;
косточки.
СТОП

Вывод

1 3

Пример 2

Ввод

Животное такое.
С усами, хвостом.
Мяукать умеет.
Мышей ловит.
(Если настроение
подходящее.)
Кто бы это мог быть?
СТОП

Вывод

0 -1