

Информация о результатах оценивания решений во время тура для всех задач

В течение тура можно не более 10 раз по каждой задаче запросить информацию о результатах оценивания решения на тестах жюри.

Запрос по каждой задаче можно делать не чаще одного раза в 5 минут. Для каждой подзадачи сообщаются баллы за эту подзадачу и результат проверки программы на каждом тесте.

В каждой задаче можно задать, какое из прошедших предварительную проверку решений будет оцениваться. В этом случае баллы начисляются за лучшее решение из следующих:

- выбранного явно;
- последнего принятого на проверку решения.

Если выбор не сделан, то будет оцениваться лучшее решение из следующих:

- тех решений, по которым просмотрены баллы;
- последнего принятого на проверку решения.

Задача 5. «Мозаика»

Имя входного файла:	mosaic.in
Имя выходного файла:	mosaic.out
Максимальное время работы на одном тесте:	1 секунда
Максимальный объем используемой памяти:	256 мегабайт
Максимальная оценка	100 баллов

Все элементы магнитной мозаики фирмы «АВВУУ» имеют прямоугольную форму. Два элемента можно соединить только в том случае, если у них совпадает хотя бы один из размеров: длина, ширина, или и то, и другое. Магнитные элементы поворачивать и переворачивать нельзя. Пару элементов мозаики, которые нельзя соединить, назовем *негармоничной*. Например, пара 1×2 и 2×3 является негармоничной, а пары 2×3 и 1×3 или 2×3 и 2×3 являются гармоничными.

Дизайнеры «АВВУУ» выложили все элементы мозаики в ряд, не соединяя их между собой. Назовем *набором* несколько подряд лежащих элементов мозаики в этом ряду. Они выбрали несколько наборов элементов, которые хотят оставить для создания инсталляции. Для каждого такого набора им нужно выяснить, есть ли в нем негармоничная пара элементов.

Требуется написать программу, которая для различных наборов подряд лежащих элементов мозаики определит номера элементов, образующих негармоничную пару, или сообщит, что такой пары нет.

Формат входных данных

В первой строке входного файла записано одно число N – количество элементов, из которых состоит мозаика ($2 \leq N \leq 100\,000$). В следующих N строках записаны по два целых числа A_i и B_i , задающих длину и ширину i -го элемента мозаики соответственно ($1 \leq A_i, B_i \leq 10^9, 1 \leq i \leq N$).

В $(N + 2)$ -й строке записано одно целое число K – количество наборов, в каждом из которых нужно определить номера двух негармоничных элементов ($1 \leq K \leq 100\,000$). В следующих K строках записаны пары целых чисел N_1 и N_2 – номера первого и последнего элементов набора соответственно, в котором необходимо найти два негармоничных элемента мозаики ($1 \leq N_1 < N_2 \leq N$).

Формат выходных данных

Выходной файл должен содержать K строк, каждая из которых содержит два разделённых пробелом числа – номера элементов мозаики, образующих негармоничную пару в соответствующем наборе. Если решений несколько, можно вывести любое из них. Если в наборе негармоничная пара отсутствует, требуется вывести в соответствующей строке 0 0.

Примеры входных и выходных данных

mosaic.in	mosaic.out
4	0 0
2 2	4 2
1 2	
1 3	
2 3	
2	
2 3	
2 4	

Подзадачи и система оценки

Данная задача содержит четыре подзадачи. Для оценки каждой подзадачи используется своя группа тестов. Баллы за подзадачу начисляются только в том случае, если все тесты из этой группы успешно пройдены.

Подзадача 1 (оценивается в 20 баллов)

Количество элементов мозаики $N \leq 100$, число наборов $K \leq 100$.

Подзадача 2 (оценивается в 30 баллов)

Количество элементов мозаики $N \leq 1\,000$, число наборов $K \leq 1\,000$.

Подзадача 3 (оценивается в 20 баллов)

Количество элементов мозаики $N \leq 5\,000$, число наборов $K \leq 5\,000$.

Подзадача 4 (оценивается в 30 баллов)

Количество элементов мозаики $N \leq 100\,000$, число наборов $K \leq 100\,000$.

Задача 6. «Театр начинается с актеров»

Имя входного файла:	theatre.in
Имя выходного файла:	theatre.out
Максимальное время работы на одном тесте:	1 секунда
Максимальный объем используемой памяти:	256 мегабайт
Максимальная оценка	100 баллов

Участники олимпиады пришли в казанский театр на спектакль, где играют N неизвестных для них актеров. В фойе театра висят портреты всех актеров труппы, которая в полном составе задействована в спектакле. Портреты не подписаны. Зрителям раздали программки, в которых для каждого действия спектакля приводится список фамилий участвующих в нем актеров, но не указаны их роли.

Театрал Виталий решил узнать, как выглядит каждый из актеров, упомянутых в программке. Для этого в антракте после каждого действия он выходил в фойе и сопоставлял портреты с увиденными актерами.

Требуется написать программу, которая по заданному числу актеров N и списку фамилий актеров, участвующих в каждом из M действий, определяет номер действия, после которого впервые становится возможным установить соответствие между фамилией актера из программки и его портретом.

Формат входных данных

Первая строка входного файла содержит два натуральных числа N – число актеров и M – количество действий в спектакле ($1 < N \leq 100\,000$, $1 \leq M \leq 100\,000$). В каждой из следующих M строк сначала записано количество актеров K_i , участвующих в i -ом действии ($1 \leq K_i \leq N$, $K_1 + K_2 + \dots + K_M \leq 100\,000$), а затем K_i различных натуральных чисел, не превосходящих N , обозначающих фамилии этих актеров. Соседние числа в каждой строке разделены пробелом.

Формат выходных данных

Выходной файл должен содержать одну строку, состоящую из N записанных через пробел чисел. i -е число этой строки – это номер действия, после которого впервые становится возможным установить соответствие между i -м актером и его портретом. Если к концу спектакля установить соответствие между каким-либо актером и его портретом так и не удалось, то соответствующее число в строке должно быть равно нулю.

Примеры входных и выходных данных

theatre.in	theatre.out
3 3 2 1 2 2 3 2 2 1 2	2 2 1
5 3 3 1 2 3 3 2 3 1 2 1 3	0 3 0 0 0
4 3 1 1 1 3 1 2	1 3 2 3

Комментарий

В первом примере три актера участвуют в спектакле с тремя действиями. В первом действии участвуют два актера с номерами 1 и 2. Так как актеров всего трое, то после первого акта становится понятно, какой портрет соответствует актеру с номером 3, поэтому третье число строки выходного файла равно 1.

Во втором действии участвуют два актера с номерами 3 и 2. Поскольку только второй актер участвовал и в первом, и во втором действиях, то его портрет можно определить после второго действия. А так как портретов всего три, то после второго действия можно установить, что последний портрет соответствует актеру номер 1. Третье действие на ответ не влияет.

Подзадачи и система оценки

Данная задача содержит три подзадачи. Для оценки каждой подзадачи используется своя группа тестов. Баллы за подзадачу начисляются только в том случае, если все тесты из этой группы пройдены.

Подзадача 1 (оценивается в 30 баллов)

Количество актеров N не превосходит 100, количество действий M не превосходит 100,
 $K_1 + K_2 + \dots + K_M \leq 100$.

Подзадача 2 (оценивается в 30 баллов)

Количество актеров N не превосходит 10000, количество действий M не превосходит 10000,
 $K_1 + K_2 + \dots + K_M \leq 10000$.

Подзадача 3 (оценивается в 40 баллов)

Количество актеров N не превосходит 100000, количество действий M не превосходит 100000,
 $K_1 + K_2 + \dots + K_M \leq 100000$.

- 1 означает, что Ёжик позвал Лошадь, и она действительно оказалась в той же клетке, что и он. В этом случае другие два числа равны 0, и программа-решение должна закончить свою работу.

Программа-решение не должна делать более 10 000 ходов.

Пример взаимодействия

стандартный ввод	стандартный вывод
2 3	
1 2	0 0 1
0 1 0	1 -1 0
0 0 0	1 0 1
1 0 0	

Комментарий

Ёжик находился в клетке (1, 2). Сначала он попробовал позвать Лошадь в той же клетке (вывод: 0 0 1), но Лошади там не оказалось, и она сместилась вправо (ввод: 0 1 0). Ёжик сместился по диагонали, но Лошадь звать не стал (вывод: 1 -1 0), а Лошадь осталась на месте (ввод: 0 0 0). Ёжик сместился вправо и позвал Лошадь (вывод: 1 0 1). Лошадь оказалась в той же клетке и отозвалась (ввод: 1 0 0). Значит, изначально Лошадь находилась в клетке (2, 1), а встретились они в клетке (3, 1). Ёжик при этом сделал три хода и дважды запросил местоположение Лошади.

Подзадачи и система оценки

В данной задаче две подзадачи. Каждый тест в обеих подзадачах оценивается отдельно. Оценка за тест вычисляется по формуле $\min\{10, \text{round}(10 \times (J/S)^2)\}$, где 10 – оценка в баллах за тест, S – количество ходов, которое потребовалось программе-решению, чтобы обнаружить Лошадь, J – количество ходов, которое требуется заданному эталонному решению при том же начальном положении Ёжика. Округление ведется по правилам математики.

Подзадача 1 (оценивается из 40 баллов)

$$2 \leq N, M \leq 10.$$

Подзадача 2 (оценивается из 60 баллов)

$2 \leq N, M \leq 30$. В этой подзадаче количество запросов о том, есть ли Лошадь в текущей клетке, не должно превышать $N \times M$.

Вспомогательная программа

Для тестирования своего решения вы можете использовать вспомогательную программу «runpair», которая находится у вас в каталоге «с:\work\runpair».

Она позволяет запустить две программы и перенаправить стандартный поток вывода первой программы на стандартный поток ввода второй программы и наоборот.

Для тестирования с ее помощью программы-решения вам придется помимо программы-решения написать программу, моделирующую поведение лошади. Тогда можно запустить одновременно программу, моделирующую поведение лошади, и программу-решение, с помощью команды

```
runpair «исполнимый файл лошади» «исполнимый файл ёжика»
```

и на экране будет отображен их диалог.

Задача 8. «Ордынское войско»

Имя входного файла:	army.in
Имя выходного файла:	army.out
Максимальное время работы на одном тесте:	1 секунда
Максимальный объем используемой памяти:	256 мегабайт
Максимальная оценка	100 баллов

Готовясь к бою, хан Гирей пронумеровал всех воинов своего войска натуральными числами от 1 до N . Поскольку воины умеют сражаться, но не умеют считать, при любом построении в шеренгу они выстраиваются в произвольном порядке.

Одного или несколько воинов, стоящих в шеренге, будем называть *отрядом*. Отряд назовем *правильным*, если номера этих воинов в том порядке, в котором они стоят в шеренге, образуют упорядоченную по возрастанию последовательность чисел. Среди всех правильных отрядов хан Гирей выбирает *ударный отряд* – самый большой по количеству воинов. Так, в шеренге 1 3 2 4 из четырех воинов ударными являются отряды 1 3 4 и 1 2 4, а отряд 1 4 – один из правильных, но не ударный.

Некоторые воины являются личными телохранителями хана Гирея.

Требуется составить программу, определяющую количество таких шеренг, в которых телохранители хана образуют ударный отряд.

Формат входных данных

В первой строке входного файла задано натуральное число N – общее количество воинов ($1 \leq N \leq 15$). Во второй строке задано натуральное число K – количество телохранителей хана ($1 \leq K \leq N$). В третьей строке через пробел указаны K различных натуральных чисел, не превосходящих N , – номера телохранителей хана в порядке возрастания.

Формат выходных данных

Выходной файл должен содержать единственное число – количество различных расстановок всех воинов в шеренгу так, чтобы все телохранители хана были ударным отрядом в каждой из таких расстановок.

Примеры входных и выходных данных

army.in	army.out
5 3 1 3 4	11
3 3 1 2 3	1
1 1 1	1

Комментарий

В первом примере войско состоит из пяти воинов. Ударный отряд должен состоять из трех воинов с номерами 1, 3 и 4. Этому условию удовлетворяют следующие 11 шеренг: (1, 3, 2, 5, 4), (1, 3, 5, 2, 4), (1, 3, 5, 4, 2), (1, 5, 3, 2, 4), (1, 5, 3, 4, 2), (2, 1, 3, 5, 4), (2, 1, 5, 3, 4), (2, 5, 1, 3, 4), (5, 1, 3, 2, 4), (5, 1, 3, 4, 2), (5, 2, 1, 3, 4).

Подзадачи и система оценки

Данная задача содержит семь подзадач. Для оценки каждой подзадачи используется своя группа тестов. Баллы за подзадачу начисляются только в том случае, если все тесты из этой группы успешно пройдены.

Подзадача 1 (оценивается в 40 баллов)

$$1 \leq N \leq 8.$$

Подзадача 2 (оценивается в 10 баллов)

$$9 \leq N \leq 10.$$

Подзадача 3 (оценивается в 10 баллов)

$$N = 11.$$

Подзадача 4 (оценивается в 10 баллов)

$$N = 12.$$

Подзадача 5 (оценивается в 10 баллов)

$$N = 13.$$

Подзадача 6 (оценивается в 10 баллов)

$$N = 14.$$

Подзадача 7 (оценивается в 10 баллов)

$$N = 15.$$