

Задача А. Произведение графов

Имя входного файла: `graphprod.in`
 Имя выходного файла: `graphprod.out`
 Ограничение по времени: 2 секунды
 Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Пусть дан ориентированный ациклический граф. Стандартная игра на графе заключается в следующем: изначально на одной из вершин графа (называемой начальной позицией) стоит фишка. Двое игроков по очереди двигают её по рёбрам. Проигрывает тот, кто не может сделать ход.

В теории игр часто рассматриваются более сложные игры. Например, прямое произведение двух игр на графах. Прямое произведение игр — это следующая игра: изначально на каждом графе в начальной позиции стоит по фишке. За ход игрок двигает обе фишки по рёбрам (каждую фишку двигает в собственном графе). Проигрывает тот, кто не может сделать ход. То есть тот, кто не может сделать ход хотя бы в одной игре.

Ваша задача — опеределить, кто выиграет при правильной игре.

Формат входного файла

На первой строке будут даны числа N_1 и M_1 — количество вершин и рёбер в первом графе ($1 \leq N_1, M_1 \leq 100\,000$). На следующих M_1 строках содержится по два числа x и y ($1 \leq x, y \leq N_1$).

В следующих $M_2 + 1$ строках задан второй граф в том же формате.

Заканчивается входной файл списком пар начальных вершин, для которых нужно решить задачу. На первой строке задано число T ($1 \leq T \leq 100\,000$) — количество пар начальных вершин. В следующих T строках указаны пары вершин v_1 и v_2 ($1 \leq v_1 \leq N_1, 1 \leq v_2 \leq N_2$).

Учтите, что в графах могут быть кратные рёбра.

Формат выходного файла

На каждую из T пар начальных вершин выведите строку “`first`”, если при правильной игре выиграет первый, и “`second`”, если второй.

Примеры

<code>graphprod.in</code>	<code>graphprod.out</code>
3 2	<code>first</code>
1 2	<code>second</code>
2 3	
2 1	
1 2	
2	
2 1	
3 2	

Задача В. Вариация нима

Имя входного файла: `varnim.in`
 Имя выходного файла: `varnim.out`
 Ограничение по времени: 2 секунды
 Ограничение по памяти: 256 мегабайт

На столе лежат n кучек камней: a_1 камней в первой кучке, a_2 камней во второй, ..., a_n в n -ой. Двое играют в игру, делая ходы по очереди. За один ход игрок может либо взять произвольное ненулевое количество камней (возможно, все) из одной любой кучки, либо произвольным образом разделить любую существующую кучку, в которой не меньше двух камней, на две непустые кучки. Проигрывает тот, кто не может сделать ход. Кто выигрывает при правильной игре?

Формат входного файла

В первой строке задано целое число t — количество тестов ($1 \leq t \leq 100$). Следующие t строк содержат сами тесты. Каждая из них начинается с целого числа n — количества кучек ($1 \leq n \leq 100$). Далее следует n целых чисел a_1, a_2, \dots, a_n через пробел — количество камней в кучках ($1 \leq a_i \leq 10^9$).

Формат выходного файла

Выведите t строк; в i -ой строке выведите “`FIRST`”, если в i -ом тесте при правильной игре выигрывает первый игрок, и “`SECOND`”, если второй.

Примеры

<code>varnim.in</code>	<code>varnim.out</code>
3	<code>FIRST</code>
1 1	<code>SECOND</code>
2 1 1	<code>FIRST</code>
3 1 2 3	

Задача С. Терминатор

Имя входного файла: `terminator.in`
 Имя выходного файла: `terminator.out`
 Ограничение по времени: 2 секунды
 Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Два игрока играют в настольную игру. Игровое поле представляет собой квадратный лабиринт, 8×8 клеток. В некоторых клетках располагаются стенки. Один игрок управляет фишкой-терминатором, а второй — фишкой-беглецом. Игроки ходят по очереди, ходы пропускать нельзя (гарантируется, что ход всегда возможен). За один ход игрок может переместить свою фишку в любую из свободных клеток, расположенных рядом с исходной по горизонтали, вертикали или по диагонали (то есть ходом короля). Терминатор, кроме того, может стрелять в беглеца ракетами. Выстрел идет по прямой в любом направлении по горизонтали, вертикали или диагонали. Если беглец оказывается на линии выстрела терминатора и не прикрыт стенками, то терминатор незамедлительно делает выстрел (вне

зависимости от того, чей ход), и беглец проигрывает. Начальное положение фишек задано. Первый ход делает беглец. Он выигрывает, если сделает ход с восьмой строки за пределы игрового поля, так как остальные границы поля окружены стенками.

Вопрос задачи: может ли беглец выиграть при оптимальной игре обеих сторон?

Формат входного файла

Во входном файле задано игровое поле. Свободная клетка обозначена цифрой 0, а клетка со стенкой — цифрой 1. Клетка, в которой находится беглец, обозначена цифрой 2, а клетка с терминатором — цифрой 3.

Формат выходного файла

В выходной файл выведите число 1, если беглец выигрывает, и -1 — в противном случае.

Примеры

terminator.in	terminator.out
01000000	-1
10100000	
31100000	
00020000	
00000000	
00000000	
00000000	
00000000	