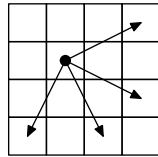


Задача А. Ход конём - 2

Имя входного файла: `knight2.in`
 Имя выходного файла: `knight2.out`
 Ограничение по времени: 1 секунда
 Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Дана прямоугольная доска $N \times M$ (N строк и M столбцов). В левом верхнем углу находится шахматный конь, которого необходимо переместить в правый нижний угол доски.

При этом конь может ходить следующим образом:



Необходимо определить, сколько существует различных маршрутов, ведущих из левого верхнего в правый нижний угол.

Формат входного файла

Входной файл содержит два натуральных числа N и M ($1 \leq N, M \leq 50$).

Формат выходного файла

В выходной файл выведите единственное число — количество способов добраться конём до правого нижнего угла доски.

Примеры

<code>knight2.in</code>	<code>knight2.out</code>
4 4	2
2 3	1

Задача В. Калькулятор

Имя входного файла: `calcul.in`
 Имя выходного файла: `calcul.out`
 Ограничение по времени: 3 секунды
 Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Имеется калькулятор, который выполняет следующие операции:

- умножить число X на 2;
- умножить число X на 3;
- прибавить к числу X единицу.

Определите, какое наименьшее количество операций требуется, чтобы получить из числа 1 число N .

Формат входного файла

Во входном файле написано натуральное число N , не превосходящее 10^6 .

Формат выходного файла

В первой строке выходного файла выведите минимальное количество операций. Во второй строке выведите числа, последовательно получающиеся при выполнении операций. Первое из них должно быть равно 1, а последнее N . Если решений несколько, выведите любое.

Примеры

<code>calcul.in</code>	<code>calcul.out</code>
1	0 1
5	3 1 3 4 5
962340	17 1 3 9 27 54 55 165 495 1485 4455 8910 17820 17821 53463 160389 160390 481170 962340

Задача С. Черепахоконь

Имя входного файла: `knight.in`
 Имя выходного файла: `knight.out`
 Ограничение по времени: 1 секунда
 Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Дана клетчатая доска размером $N \times M$ в каждой клетке которой записано натуральное число. В верхнем левом углу доски сидит черепашка. Черепашка умеет делать ход конём по направлению вниз и вправо. То есть либо перемещаться на одну клетку вправо и на две вниз, либо на одну клетку вниз и на две вправо. Помогите черепашке добраться в правый нижний угол доски, собрав максимальную сумму чисел. Считается, что черепашка собирает только те числа, на которых завершает ход, а не все, по которым проползает.

Формат входного файла

В первой строке входного файла два целых числа N и M ($1 \leq N, M \leq 100$), задающие размеры доски. Далее следуют числа, записанные на доске — N строк по M положительных чисел, не превышающих 10 000, в каждой.

Формат выходного файла

Выведите одно число, равное искомой максимальной сумме, либо -1, если черепашка не может добраться до правого нижнего угла.

Примеры

knight.in	knight.out
2 3	8
3 2 7	
1 9 5	

Задача D. ПДД в ЛКШ

Имя входного файла: pdd.in
 Имя выходного файла: pdd.out
 Ограничение по времени: 1 секунда
 Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Совсем недавно девятиклассник Коля прибыл в Летнюю Кинематографическую Школу.

Первым делом он решил посетить киностудию. В детском лагере «Олененок», где ЛКШ проводится в этом году, проложено множество асфальтированных дорожек и их пересечения образуют перекрестки. «Олененок» — необычный лагерь, и поэтому на всех дорожках и перекрестках нарисована разметка, а так же действуют правила дорожного движения, за нарушение которых полагаются штрафы.

Киностудия расположена на юго-востоке от корпуса, в котором живет Коля, поэтому школьник решил передвигаться только на восток и на юг. Ему очень хотелось побыстрее добраться до киностудии, и потому он решил не обращать внимания на правила, и переходить перекрестки как ему вздумается. Однако, как настоящий ЛКШонок, Коля должен позаботиться о том, чтобы суммарный размер штрафов за его нарушения был минимален. Помогите ему в этом.

В вашем распоряжении карта лагеря, представляющая собой клетчатый прямоугольник N на M , в котором на пересечении i -ой строки и j -ого столбца указан размер штрафа при попадании на этот перекресток.

Корпус, в котором живет Коля находится в северо-западном углу лагеря, а киностудия — в юго-восточном. Помогите Коле добраться до места назначения, заплатив минимально возможный штраф.

Формат входного файла

В первой строке входного файла находятся два натуральных числа N и M ($1 \leq N, M \leq 1000$).

В последующих N строках содержатся по M чисел — карта лагеря «Олененок».

Формат выходного файла

В первой строчке выведите одно целое число — минимальный размер штрафа, который придётся заплатить Коле. Во второй строчке выведите количество перекрестков на пути. В следующих строчках выведите координаты перекрестков, через которые школьник пройдет. Гарантируется, что штраф не превысит 10^9 .

Примеры

pdd.in	pdd.out
2 2	351
163 165	3
83 105	1 1
	2 1
	2 2

Задача E. Три единицы подряд

Имя входного файла: ones.in
 Имя выходного файла: ones.out
 Ограничение по времени: 1 секунда
 Ограничение по памяти: 64 мегабайта

По данному числу N определите количество последовательностей из нулей и единиц длины N , в которых никакие три единицы не стоят рядом.

Формат входного файла

Во входном файле написано натуральное число N , не превосходящее 35.

Формат выходного файла

Выведите количество искоемых последовательностей. Гарантируется, что ответ не превосходит

$$2^{31} - 1.$$

Примеры

ones.in	ones.out
4	13

Задача F. Кузнечик

Имя входного файла: grig.in
 Имя выходного файла: grig.out
 Ограничение по времени: 1 секунда
 Ограничение по памяти: 64 мегабайта

У одного из преподавателей параллели С в комнате живёт кузнечик, который очень любит прыгать по клетчатой одномерной доске. Длина доски — N клеток. К его сожалению он умеет прыгать только на $1, 2, \dots, k$ клеток вперёд.

Однажды преподавателям стало интересно, сколькими способами кузнечик можетдопрыгать из первой клетки до последней. Помогите им ответить на этот вопрос.

Формат входного файла

В первой и единственной строке входного файла записано два целых числа — N и k ($1 \leq N \leq 30, 1 \leq k \leq 10$).

Формат выходного файла

Выведите одно число — количество способов, которыми кузнечик может допрыгать из первой клетки до последней.

Примеры

<code>grig.in</code>	<code>grig.out</code>
8 2	21