

Задача А. Конфетки

Имя входного файла: `sweets.in`
Имя выходного файла: `sweets.out`
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

После разгромной победы Директора ЛКШ руководитель физической школы сдался и отпустил Деда Мороза к нам. Но ради интереса предложил сразиться ЛФШатам и ЛКШатам в еще одной непростой игре.

В каждой игре участвует один из вас и один ЛФШонок, а ходите вы по очереди. В кучку перед вами кладется N вкусных конфеток. На каждом ходе игрок может съесть от 1 до K конфеток (больше нельзя — много сладкого вредно даже в Новый Год), но при этом не больше, чем взял его противник на предыдущем ходе (не будем жадничать, мы же добрые). Второго ограничения нет лишь для первого хода каждой игры. Проигрывает тот, кому не осталось конфеток.

У нас возникли подозрения, что директор ЛФШ специально подобрал такие N и K , чтобы ЛКШата никогда не смогли выиграть. Мы надеемся, что это не так, и очень просим вас проверить это.

Формат входного файла

Во входном файле записаны через пробел два целых числа — N ($1 \leq N \leq 500$) и K ($1 \leq K \leq 100$).

Формат выходного файла

В выходной файл выведите число конфет, которое должен съесть ЛКШонок первым ходом, чтобы выиграть при оптимальной игре ЛФШонка, либо 0, если даже самый умный из нас не сможет одолеть идеального играющего противника.

Примеры

<code>sweets.in</code>	<code>sweets.out</code>
7 3	3

Замечание

Если в свой ход ЛФШонок берёт 2 или 3 конфетки, то следующим ходом вы можете закончить игру, если же он возьмёт одну конфетку, то далее каждый будет съедать по одной конфетке и последняя достанется вам.

Задача В. Жестокая задача

Имя входного файла: `cruel.in`
Имя выходного файла: `cruel.out`
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Штирлиц и Мюллер стреляют по очереди. В очереди n человек, стоящих друг за другом. Каждый выстрелом убивается один из стоящих. Кроме того, если у кого-то из стоящих в очереди убиты все его соседи, то этот человек в ужасе убегает. Проигрывает тот, кто не может ходить. Первым стреляет Штирлиц. Требуется определить, кто выиграет при оптимальной игре обеих сторон, и если победителем будет Штирлиц, то найти все возможные первые ходы, ведущие к его победе.

Формат входного файла

Входной файл содержит единственное число n ($2 \leq n \leq 5000$) — количество человек в очереди.

Формат выходного файла

Если выигрывает Мюллер, выходной файл должен состоять из единственного слова `Mueller`. Иначе в первой строке необходимо вывести слово `Schtirlitz`, а в последующих строках — номера людей в очереди, которых мог бы первым ходом убить Штирлиц для достижения своей победы. Номера необходимо выводить в порядке возрастания.

Примеры

<code>cruel.in</code>	<code>cruel.out</code>
3	Schtirlitz 2
4	Mueller
5	Schtirlitz 1 3 5

Задача С. Дровосек

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

Двое играют в следующую игру: имеется дерево с отмеченной вершиной (корнем). Игроки ходят по очереди. За ход игрок разрубает ветку (стирает ребро), причем из двух получившихся компонент связности остается только та, которая содержит корень — остальная отваливается и больше в игре не участвует. Проигрывает тот, кто не может сделать ход.

Определите, может ли выиграть первый игрок, и если да, то укажите любой из его выигрышных ходов.

Формат входного файла

В первой строке входного файла находится 2 числа N и R — количество вершин дерева и номер корня ($2 \leq N \leq 1000\,000$, $1 \leq R \leq N$). Далее следует $N - 1$ строк, в каждой из которых находятся два числа — номера вершин, которые соединяет очередное ребро.

Формат выходного файла

Выведите в выходной файл одно число: 1 или 2 — номер игрока, который выигрывает при правильной игре. Если выигрывает первый игрок, то выведите также любой его выигрышный ход, т.е. порядковый номер ребра во входном файле, которое ему достаточно разрубить первым ходом (число от 1 до $N - 1$).

Примеры

<code>woodcut.in</code>	<code>woodcut.out</code>
5 5	1
2 3	1
1 3	
2 5	
4 5	

Задача D. 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

<code>terminator.in</code>	<code>terminator.out</code>
01000000	-1
10100000	
31100000	
00020000	
00000000	
00000000	
00000000	
00000000	