

Задача А. Задача для второклассника

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

Вам даны два числа. Необходимо найти их произведение.

Формат входных данных

Входные данные состоят из двух строк, на каждой из которых находится целое одно **целое** число, длина которого не превосходит двухсот пятидесяти тысяч символов.

Формат выходных данных

Выведите произведение данных чисел.

Примеры

multiply.in	multiply.out
2	4
2	

Задача В. HEX-Hell и сломанная строка

Имя входного файла: `stdin`
Имя выходного файла: `stdout`
Ограничение по времени: 4 секунды
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Серёжа потерял место, где в редакторе шестнадцатеричных кодов HEX-Hell находилась его строка. И, так как он большой молодец, саму строку он сломал.

Напоминаем, что один байт — две шестнадцатеричных цифры из диапазона `[0-9A-F]`. Последовательность кодов в редакторе в данный момент имеет длину не более 125 000 байт (т.е. в ней не более 250 000 символов, и она имеет четную длину).

А также, у Вас есть серёжина битовая строка из нулей и единиц, «поломанная» в некоторых местах (некоторые биты будут заменены на знаки ?).

Пожалуйста, для каждого возможного начала этой строки в редакторе выведите количество совпадающих нулей и единиц. При этом можно считать, что знаки вопроса совпадают с чем угодно! По этой информации горе-Серёжа разберется со своими строками сам. Только найдите количество совпадений!

Формат входных данных

Во входном файле две непустых строки. Первая состоит из символов от 0 до 9 и от A до F. Количество таких символов чётно и не более 250 000.

Вторая строка состоит из нулей, единиц и знаков вопроса. Её длина кратна восьми (она тоже задаёт последовательность байт) и не превосходит четырех длин первой строки (она помещается в редактор).

Формат выходных данных

Если длина (в символах) первой строки n , а второй k , то Вам необходимо вывести в первой строке выходного файла $n/2 - k/8 + 1$ целых чисел — количество совпадающих бит при прикладывании второй строки к некоторому месту первой строки.

Прикладывания упорядочены естественным образом — слева направо.

Примеры

<code>stdin</code>	<code>stdout</code>
B2D6 1011?010	8 5

Замечание

B2D6 в двоичном виде это 10110010 11010110

При прикладывании шаблона 1011?010 к первому байту 10110010 получаем восемь совпадений, а ко второму 11010110 — пять.

Задача С. Дуэль

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

Двое дуэлянтов решили выбрать в качестве места проведения поединка тёмную аллею. Вдоль этой аллеи растёт n деревьев и кустов. Расстояние между соседними объектами равно одному метру. Дуэль решили проводить по следующим правилам. Некоторое дерево выбирается в качестве стартовой точки. Затем два дерева, находящихся на одинаковом расстоянии от исходного, отмечаются как места для стрельбы. Дуэлянты начинают движение от стартовой точки в противоположных направлениях. Когда соперники достигают отмеченных деревьев, они разворачиваются и начинают стрелять друг в друга.

Дана схема расположения деревьев вдоль аллеи. Требуется определить количество способов выбрать стартовую точку и места для стрельбы согласно правилам дуэли.

Формат входных данных

Во входном файле содержится одна строка, состоящая из символов '0' и '1' — схема аллеи. Деревья обозначаются символом '1', кусты — символом '0'. Длина строки не превосходит 100000 символов.

Формат выходных данных

Выведите количество способов выбрать стартовую точку и места для стрельбы согласно правилам дуэли.

Примеры

<code>duel.in</code>	<code>duel.out</code>
101010101	4
101001	0

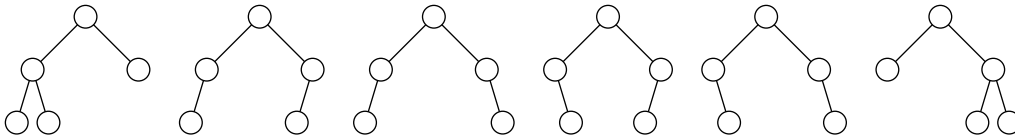
Замечание

В первом примере возможны следующие конфигурации дуэли (стартовое дерево и деревья для стрельбы выделены жирным шрифтом): **101010101**, **101010101**, **101010101** и **101010101**.

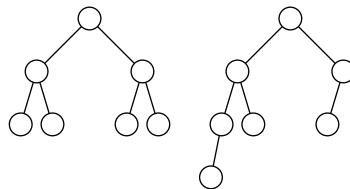
Задача D. AVL

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

AVL деревья, придуманные российскими учёными Адельсон-Вельским и Ландисом, являются примером сбалансированного бинарного дерева поиска. В терминологии AVL, подвешенное бинарное дерево называется сбалансированным, если для каждой вершины высоты её левого и правого поддеревьев отличаются не более, чем на один. Такое дерево, собственно, и называется AVL-деревом. Разумеется, существует далеко не единственное AVL-дерево при фиксированном числе вершин. К примеру, существует шесть AVL-деревьев с пятью вершинами, они изображены на рисунке ниже.



Деревья с одинаковым числом вершин могут иметь разную высоту, к примеру, на рисунке снизу нарисовано два дерева с семью вершинами, которые имеют высоты 2 и 3, соответственно.



Вам даны два числа — N и H , требуется найти число AVL-деревьев, которые состоят из N вершин и имеют высоту H . Поскольку их число довольно велико, выведите искомое количество по модулю 786 433.

Формат входных данных

Единственная строка входного файла содержит два числа — N и H ($1 \leq N \leq 65\,535$, $0 \leq H \leq 15$).

Формат выходных данных

Выведите единственное число — количество AVL деревьев с N вершинами высоты H , по модулю 786 433.

Примеры

<code>avl.in</code>	<code>avl.out</code>
7 3	16

Замечание

786 433 простое число, и $786\,433 = 3 \cdot 2^{18} + 1$.

Задача Е. Новая настолка

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

Игорь и Дима решили создать новую увлекательную настолку для ЛКШ.

Игорь уже придумал правила этой игры. В эту игру играют два игрока. В начале игры перед игроками выкладывают m кучек камней. В кучке с номером i находится a_i камней. Затем игроки ходят по очереди. На своём ходу игрок берёт любое неотрицательное число камней из какой-то кучи и убирает их. Если игрок не может сделать ход, он проигрывает.

Игорю очень нравится идея игры, поэтому он решил провести её сегодня вечером. Однако ребята ещё не выбрали сколько будет кучек камней и сколько будет камней в каждой куче. Они договорились только о том, что $1 \leq m \leq n$ и $1 \leq a_i \leq x$. Кроме того, Игорь любит число два, поэтому он хочет выбрать кучки камней так, чтобы при оптимальной игре победил второй игрок. Игорю стало интересно, сколько же есть способов выбрать кучки камней при заданных ограничениях. Два способа считаются различными, если число кучек камней различается или есть хотя бы одна кучка, в которой будет разное число камней. Так как это число может быть очень большим выведите его по модулю $10^9 + 7$.

Формат входных данных

В первой строке входного файла заданы два целых числа n и x ($1 \leq n \leq 10^9, 1 \leq x \leq 10^5$).

Формат выходных данных

Выведите единственное число — ответ на задачу.

Примеры

<code>game.in</code>	<code>game.out</code>
2 2	2