

Задача А. Веревочки

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

С утра шел дождь, и ничего не предвещало беды. Но к обеду выглянуло солнце, и в лагерь заглянула СЭС. Пройдя по всем домикам и корпусам, СЭС вынесла следующий вердикт: бельевые веревки в жилых домиках не удовлетворяют нормам СЭС. Как выяснилось, в каждом домике должно быть ровно по одной бельевой веревке, и все веревки должны иметь одинаковую длину. В лагере имеется N бельевых веревок и K домиков. Чтобы лагерь не закрыли, требуется так нарезать данные веревки, чтобы среди получившихся веревочек было K одинаковой длины. Размер штрафа обратно пропорционален длине бельевых веревок, которые будут развешены в домиках. Поэтому начальство лагеря стремится максимизировать длину этих веревочек.

Формат входных данных

В первой строке заданы два числа — N ($1 \leq N \leq 10001$) и K ($1 \leq K \leq 10001$). Далее в каждой из последующих N строк записано по одному числу — длине очередной бельевой веревки. Длина веревки задана в сантиметрах. Все длины лежат в интервале от 1 сантиметра до 100 километров включительно.

Формат выходных данных

В выходной файл следует вывести одно целое число — максимальную длину веревочек, удовлетворяющую условию, в сантиметрах. В случае, если лагерь закроют, выведите 0.

Примеры

<code>ropes.in</code>	<code>ropes.out</code>
4 11 802 743 457 539	200

Задача В. Уравнение

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

Мальчик Рома очень любит использовать бинарный поиск где попало, поэтому сейчас он бьется над решением очередной задачи. А именно дано уравнение $\cos x = ax$. Помогите Роме решить эту задачу.

Формат входных данных

Вам дано вещественное неотрицательное число a , не превышающее 1 000, с точностью до четырех знаков после запятой.

Формат выходных данных

Выведите искомый ответ — положительное число x , при котором выражение $\cos x - ax$ по абсолютному значению не превышает 0.000001.

Примеры

<code>equatation.in</code>	<code>equatation.out</code>
1	0.7390851332
0.5	1.0298665293

Задача С. Последний рубеж

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	2 секунды
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Это интерактивная задача.

Однажды общительный программист Павел позвал своих друзей на квест. Ребята с лёгкостью решали головоломки и продвигались вперёд. И вот им осталось решить последнюю загадку перед тем, как получить долгожданный приз.

Загадка состоит в том, что перед ребятами находится дверь с N замками, которую нужно открыть. Некоторые замки открыты, а некоторые закрыты. Ребята не знают, какие замки уже открыты, однако, потратив некоторое время на изучение одного конкретного замка, они могут определить, открыт он или нет. Рядом с дверью висит табличка, на которой написано, что самый левый замок открыт, а самый правый закрыт.

В процессе выполнения предыдущих заданий ребята выяснили, как открыть дверь. Пронумеруем замки слева направо числами от 1 до N . Тогда для того, чтобы открыть дверь, ребятам нужно найти замок с номером $i < N$, такой что замок i открыт, а замок $i + 1$ закрыт.

Как уже было сказано, для того, чтобы определить, является ли i -й замок открытым, им нужно подробно его осмотреть, потратив на это некоторое время. Так как у ребят осталось немного времени для выполнения последнего задания, они могут подробно осмотреть не более Q замков.

Помогите ребятам открыть дверь.

Формат входных данных

В начале на вход программе подаётся одно целое число N ($2 \leq N \leq 10^{18}$).

После этого вы можете делать запросы вида `? i`, означающие, что ребята подробно осматривают замок с номером i . В ответ на подобный запрос вы получите число 0, означающее, что замок закрыт, или число 1 в противном случае.

Если вы нашли ответ, вы должны сделать запрос вида `! i`, означающий, что вы считаете, что замок i открыт, а замок $i + 1$ закрыт. После этого запроса вы должны завершить работу программы.

Считается, что в начале вы знаете состояние замков 1 и N .

Вы должны сделать не более Q запросов первого типа. В случае превышения этого ограничения ваше решение получит вердикт «Неправильный ответ».

В случае нарушения каких-либо правил взаимодействия с программой-интерактором, ваше решение может получить любой вердикт.

После каждого запроса, в том числе после запроса второго типа, вы должны выполнить операцию `flush`.

Для сброса буфера вывода (то есть для операции `'flush'`) сразу после вывода запроса и перевода строки нужно сделать:

- `fflush(stdout)` или `cout.flush()` в языке C++;
- `System.out.flush()` в Java;
- `stdout.flush()` в Python;
- `flush(output)` в Pascal;
- смотрите документацию для других языков.

Если вы не сделаете операцию `flush` после какого-либо запроса, ваше решение может получить любой вердикт.

Формат выходных данных

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
3 0	? 2 ! 1
3 1	? 2 ! 2
5 0 0 1	? 2 ? 3 ? 4 ! 4

Задача D. Вырубка леса

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	1 секунда
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Фермер Николай нанял двух лесорубов: Дмитрия и Федора, чтобы вырубить лес, на месте которого должно быть кукурузное поле. В лесу растут X деревьев.

Дмитрий срубает по A деревьев в день, но каждый K -й день он отдыхает и не срубает ни одного дерева. Таким образом, Дмитрий отдыхает в K -й, $2K$ -й, $3K$ -й день, и т.д.

Федор срубает по B деревьев в день, но каждый M -й день он отдыхает и не срубает ни одного дерева. Таким образом, Федор отдыхает в M -й, $2M$ -й, $3M$ -й день, и т.д.

Лесорубы работают параллельно и, таким образом, в дни, когда никто из них не отдыхает, они срубают $A + B$ деревьев, в дни, когда отдыхает только Федор — A деревьев, а в дни, когда отдыхает только Дмитрий — B деревьев. В дни, когда оба лесоруба отдыхают, ни одно дерево не срубается.

Фермер Николай хочет понять, за сколько дней лесорубы срубят все деревья, и он сможет засеять кукурузное поле.

Требуется написать программу, которая по заданным целым числам A , K , B , M и X определяет, за сколько дней все деревья в лесу будут вырублены.

Формат входных данных

Входной файл содержит пять целых чисел, разделенных пробелами: A , K , B , M и X ($1 \leq A, B \leq 10^9$, $2 \leq K, M \leq 10^{18}$, $1 \leq X \leq 10^{18}$)

Формат выходных данных

Выходной файл должен содержать одно целое число — искомое количество дней.

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
2 4 3 3 25	7

Задача Е. Космическое поселение

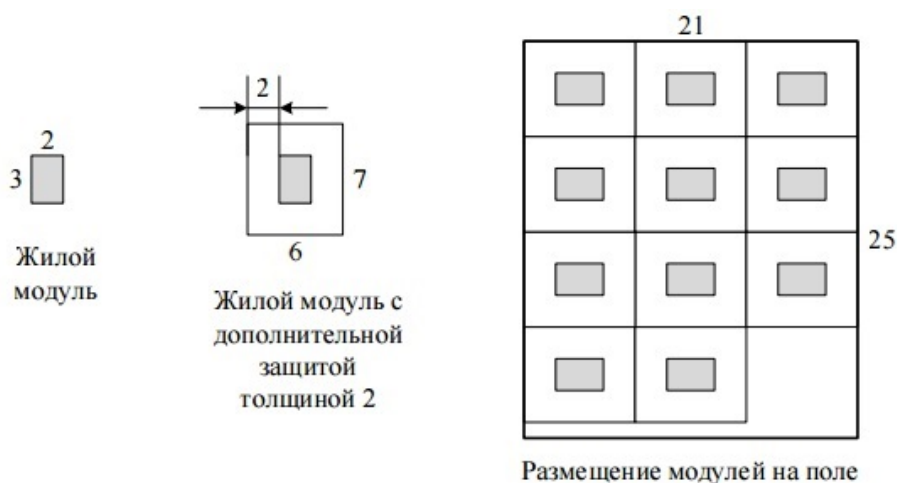
Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	1 секунда
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Для освоения Марса требуется построить исследовательскую базу. База должна состоять из n одинаковых модулей, каждый из которых представляет собой прямоугольник.

Каждый модуль представляет собой жилой отсек, который имеет форму прямоугольника размером $a \times b$ метров. Для повышения надежности модулей инженеры могут добавить вокруг каждого модуля слой дополнительной защиты. Толщина этого слоя должна составлять целое число метров, и все модули должны иметь одинаковую толщину дополнительной защиты. Модуль с защитой, толщина которой равна d метрам, будет иметь форму прямоугольника размером $(a+2d)(b+2d)$ метров.

Все модули должны быть расположены на заранее подготовленном прямоугольном поле размером $w \times h$ метров. При этом они должны быть организованы в виде регулярной сетки: их стороны должны быть параллельны сторонам поля, и модули должны быть ориентированы одинаково.

Требуется написать программу, которая по заданным количеству и размеру модулей, а также размеру поля для их размещения, определяет максимальную толщину слоя дополнительной защиты, который можно добавить к каждому модулю.



Формат входных данных

Входной файл содержит пять разделенных пробелами целых чисел: n , a , b , w и h ($1 \leq n \leq 10^{18}$). Гарантируется, что без дополнительной защиты все модули можно разместить в поселении описанным образом.

Формат выходных данных

Выходной файл должен содержать одно целое число: максимальную возможную толщину дополнительной защиты. Если дополнительную защиту установить не удастся, требуется вывести число 0.

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
11 2 3 21 25	2
1 5 5 6 6	0

Задача F. Эклеры

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	1 секунда
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

После успешной сдачи всех зачетов Вася купил себе в подарок коробку, содержащую n сладких эклеров. Вася решил каждое утро есть некоторое одинаковое число эклеров, пока они все не закончатся. Однако сосед Васи, Петя, заметил принесенную Васей коробку и тоже решил насладиться вкусом эклеров.

Теперь процесс поедания эклеров выглядит следующим образом: сначала Вася выбирает число k , одинаковое для всех дней. Затем утром он съедает k эклеров из коробки (или доедает все эклеры, если их осталось меньше k), после этого Петя вечером съедает 10% **оставшихся** эклеров. Если эклеры еще не закончились, то на следующий день Вася опять съедает k эклеров, а Петя — 10% от оставшихся и так далее.

Если число эклеров не делится на 10, то Петя округляет «свою» долю в меньшую сторону, например, если в коробке было 97 эклеров, то Петя съест только 9 из них. В частности, если в коробке уже меньше 10 эклеров, то Петя не будет их есть вообще.

Определите, какое наименьшее число k может выбрать Вася такое, что он съест не менее половины всех n эклеров, которые были в коробке изначально. Заметьте, что число k должно быть натуральным.

Формат входных данных

В первой строке содержится натуральное число n ($1 \leq n \leq 10^{18}$) — изначальное количество эклеров.

Формат выходных данных

Вывести единственное число — наименьшее значение k , удовлетворяющее Васю.

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
68	3
1	1

Задача G. Ярость Битвы

Имя входного файла: стандартный ввод
Имя выходного файла: стандартный вывод
Ограничение по времени: 3 секунды
Ограничение по памяти: 64 мегабайта

Герой по имени Магина сражается с группой из n монстров с помощью легендарного топора, известного как Ярость Битвы. Каждый из монстров имеет a_i очков здоровья. Каждым ударом топора Магина уменьшает здоровье того, кого он ударил, на p очков, при этом уменьшая здоровье всех остальных монстров на q очков. Монстр умирает, когда у него остается 0 или менее очков здоровья. Магина хочет при каждом ударе выбирать цель таким образом, чтобы убить всех монстров за минимальное количество ударов. Требуется определить это количество.

Формат входных данных

В первой строке содержатся три целых числа через пробел: n , p и q ($1 \leq n \leq 10000$, $1 \leq q \leq p \leq 10^9$) — количество монстров, урон по цели и урон по всем остальным соответственно.

Во второй строке содержатся n целых чисел через пробел: a_i ($1 \leq a_i \leq 10^9$) — количество очков здоровья у каждого из монстров.

Формат выходных данных

Выведите единственное целое число — минимальное количество ударов, за которое Магина сможет убить всех монстров.

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
2 3 2 5 5	2
3 5 3 17 13 14	5

Задача Н. Дремучий лес

Имя входного файла: `forest.in`
Имя выходного файла: `forest.out`
Ограничение по времени: 1 секунда
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Чтобы помешать появлению СЭС в лагере, администрация ЛКШ перекопала единственную дорогу, соединяющую “Берендеевы поляны” с Судиславлем, теперь проехать по ней невозможно. Однако, трудности не остановили инспекцию, хотя для СЭС остается только одна возможность — дойти до лагеря пешком. Как известно, Судиславль находится в поле, а “Берендеевы поляны” — в лесу.

- Судиславль находится в точке с координатами $(0, 1)$.
- “Берендеевы поляны” находятся в точке с координатами $(1, 0)$.
- Граница между лесом и полем — горизонтальная прямая $y = a$, где a — некоторое число $(0 \leq a \leq 1)$.
- Скорость передвижения СЭС по полю составляет V_p , скорость передвижения по лесу — V_f . Вдоль границы можно двигаться как по лесу, так и по полю.

Администрация ЛКШ хочет узнать, сколько времени у нее осталось для подготовки к визиту СЭС. Она попросила вас выяснить, в какой точке инспекция СЭС должна войти в лес, чтобы дойти до “Берендеевых полян” как можно быстрее.

Формат входных данных

В первой строке входного файла содержатся два положительных целых числа — V_p и V_f ($1 \leq V_p, V_f \leq 10^5$). Во второй строке содержится единственное вещественное число — координата по оси Oy границы между лесом и полем a ($0 \leq a \leq 1$)

Формат выходных данных

В единственной строке выходного файла выведите вещественное число с точностью не менее 7 знаков после запятой — координата по оси Ox точки, в которой инспекция СЭС должна войти в лес.

Примеры

forest.in	forest.out
5 3 0.4	0.783310604
5 5 0.5	0.500000000

Задача I. Осколки прошлого

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	1 секунда
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Зло повержено! Тёмный маг Деймос не смог открыть врата в свой ледяной мир и вынужден был с позором бежать. Теперь Дезмонд женится на принцессе Алатиэль, и они будут править Энией.

Разумеется, Торвальд был приглашён на свадьбу. Прогдегустировав изрядное количество эльфийских вин на церемонии, он пошёл погулять по огромному королевскому дворцу, но заблудился. Он шёл только вперёд из комнаты в комнату, но все комнаты были невероятно похожи друг на друга и отличались лишь тем, что в некоторых горели свечи, а в некоторых было темно. Пройдя уже довольно много комнат, Торвальд понял, что ходит по кругу. Дело в том, что дворец имеет круглую форму, а комнаты по периметру дворца соединены друг с другом по циклу: из каждой комнаты можно перейти в следующую или в предыдущую, но если всегда двигаться в одну сторону, то просто вернёшься туда, где уже был.

Торвальду надоело бесцельно ходить по комнатам, и он решил выяснить, сколько их всего. Он не хотел бы трогать что-либо во дворце, чтобы случайно это не повредить. Единственное, что он может делать — зажигать и гасить свечи в комнатах. Кроме того, он находится не в лучшем состоянии духа и скоро заснёт, так что количество операций, которое он сможет выполнить, ограничено. Чем меньше комнат, тем они просторней, поэтому Торвальд дольше будет выполнять в них операции и успеет сделать меньше, прежде чем заснёт.

Формат входных данных

Это интерактивная задача. Здесь ваша программа должна по мере решения обмениваться информацией с программой жюри. Обратите внимание, что после вывода каждого сообщения ваша программа должна очищать потоковый буфер, чтобы выведенная вами информация дошла до программы жюри: например, это делают вызовы `«fflush(stdout)»` или `«cout.flush()»` в C++, `«System.out.flush()»` в Java, `«flush(output)»` в Pascal, `«sys.stdout.flush()»` в Python.

В начале на вход вашей программе приходит состояние свечей в комнате, в которой изначально находится Торвальд. В случае, если свечи в ней горят, на вход вашей программе будет передано единственное целое число 1 в отдельной строке, иначе — аналогичным образом будет передано число 0.

После этого ваша программа должна сообщать, какую операцию она выполняет. Для этого ей следует выводить один заглавный латинский символ в отдельной строке:

- 'L' — перейти в предыдущую комнату;
- 'R' — перейти в следующую комнату;
- 'S' — изменить состояние свечей в текущей комнате (зажечь их, если они были потушены, или потушить, если они горели).

После каждой операции перехода вам сообщается состояние свечей в комнате, в которую только что перешёл Торвальд.

Если вы уверены, что знаете количество комнат во дворце, то вместо символа, обозначающего операцию, выведите это количество в единственной строке. После этого ваша программа должна завершиться.

Всего во дворце n комнат ($1 \leq n \leq 2000$). Торвальд должен выяснить правильный ответ, затратив на это не более $10n$ операций.

Формат выходных данных

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
1	1
11	2

Замечание

Пояснение к примеру. Торвальд находился в комнате с включенными свечами. Он пошёл вправо, там свечи тоже были включены. После этого он потушил свечи, пошёл влево и обнаружил, что в первой комнате свечи тоже погасли. И тут он понял, что периметр дворца состоит из единственной комнаты.

Пустые строки в примере приведены лишь для удобства, чтобы было лучше понятно, в каком порядке выводятся сообщения. При решении задачи вам не нужно выводить пустые строки, и программа жюри тоже не будет выводить пустые строки.