

# 魔術表演

艾麗絲和鮑勃是著名的魔術師。凱瑟琳是一位對他們驚人表演感興趣的富有女士,她宣稱如果他們能完成 以下魔術表演,她將給予他們巨大的財富。魔術的內容如下:

- 步驟 1: 鮑勃進入一個房間,與外界完全隔絕。鮑勃只能與凱瑟琳溝通。然後,艾麗絲告訴凱瑟琳一個介於  $2 \pi 5000$  之間的數字 n。
- 步驟 2: 凱瑟琳告訴艾麗絲一個介於 1 和  $10^{18}$  之間的數字 X 。
- 步驟 3: 艾麗絲構建一個恰好有 n 個頂點的樹,並將其交給凱瑟琳。
- 步驟 4: 凱瑟琳從樹中刪除最多  $\left| \frac{n-2}{2} \right|$  條邊, 並將剩餘的邊交給鮑勃。
- 步驟 5: 鮑勃仔細觀察圖形,並告訴艾麗絲告訴凱瑟琳的數字。

然而,艾麗絲和鮑勃認為他們不夠聰明,無法成功完成這個魔術表演,因此他們正在尋求您的幫助。請編寫一個程序,實現艾麗絲和鮑勃的策略,以便他們能夠擊敗凱瑟琳的挑戰。

### 實現細節

#### 您需要提交**兩個文件**:

第一個文件是 Alice.cpp,實現了艾麗絲的策略。它應該使用預處理指令 #include 包含 Alice.h。文件中需要實現的函數是:

std::vector<std::pair<int, int>> Alice();

- 對於每個測試用例,此函數在開始時被調用一次。
- 函數應返回一個對的向量,表示艾麗絲在魔術的第3步中構建的樹中的邊。
  - o 請注意,樹的節點應從1開始編號。
  - 。 您需要確保返回的樹是合規的,這意味著應該恰好有n-1條邊,並且所有節點都應該連接。

函數 Alice()應該**恰好一次**調用以下函數:

long long setN(int n);

- 使用此函數,艾麗絲選擇了她在魔術的第1步中給凱瑟琳的參數 *n*。
- 然後函數返回凱瑟琳在魔術的第2步中給艾麗絲的值X。

第二個文件是 Bob.cpp,實現了鮑勃的策略。它應該使用預處理指令 #include 包含 Bob.h。文件中需要實現的函數是:

long long Bob(std::vector<std::pair<int, int>> V);

- 對於每個測試用例,在函數 Alice()調用後恰好調用一次此函數。
- 參數 V 是凱瑟琳在魔術的第 4 步中給鮑勃的圖的邊的列表。
- 這些邊以排序的順序給出,這意味著:
  - o 對於每條邊的兩個端點,較小編號的端點應該在前面;
  - o 所有邊根據第一個端點作為第一關鍵字,第二個端點作為第二關鍵字,按升序排序。
- 函數應返回一個整數,表示數字 *X*。

### 樣本互動

調用	返回值
Alice()	
setN(4)	3
	{{1,2},{2,3},{2,4}}
Bob({{1,2},{2,4}})	3

#### 它代表以下情景:

- 步驟 1: 一開始,艾麗絲給凱瑟琳 4。
- 步驟 2: 凱瑟琳給艾麗絲 3。
- 步驟 3: 艾麗絲構建了一個有 4 個節點和邊  $\{\{1,2\},\{2,3\},\{2,4\}\}$  的樹,並將其告訴凱瑟琳。
- 步驟 4: 凱瑟琳刪除了連接節點  $2 \times 3$  的邊,並將剩餘的邊  $\{\{1,2\},\{2,4\}\}$  給了鮑勃。
- 步驟 5: 鮑勃告訴了數字 3。因為他的答案是正確的,他們成功地完成了魔術表演。

## 約束

•  $1 \le X \le 10^{18}$  °

# 子任務

- 1. (5 分):  $X \leq 5 000 \circ$
- 2. (30 分):  $X < 25 000 000 \circ$
- 3. (65分): 沒有額外的約束。

### 範例評分器

範例評分器以以下格式讀取輸入:

第1行:T(T∈ {1,2})

如果 T=1,則範例評分器讀取如下:

• 第 2 行: X ( $1 \le X \le 10^{18}$ )

範例評分器以以下格式輸出您的 Alice() 函數的答案:

- 第1行:n
- 第 2+i  $(0 \leq i \leq n-2)$  行: u[i] v[i], 其中存在一條連接 u[i],v[i] 的邊。

如果 T=2,則範例評分器讀取如下:

- 第 2 行: n m  $(2 \le n \le 5000, n-1-\left\lfloor \frac{n-2}{2} \right\rfloor \le m \le n-1)$ ,其中 n 是頂點數,m 是剩餘邊數。
- 第3+i  $(0 \le i \le m-1)$  行: u[i] v[i],表示存在一條連接 u[i],v[i] 的邊。

範例評分器以以下格式輸出您的 Bob() 函數的答案:

第1行:X