2014 TAIWAN

International Olympiad in Informatics 2014

13-20th July 2014 Taipei, Taiwan Day-1 tasks

game

Language: bs-BA

Igra

Jian-Jia je mladić koji voli igrati igre. Kada mu neko postavi pitanje, on više voli igrati igre nego odgovoriti direktno na postavljeno pitanje. Jian-Jia je sreo svoju prijateljicu Mei-Yu i ispričao joj o mreži letova na Taiwanu. Na Taiwan-u ima ukupno n gradova (numerisanih sa $0, \ldots, n-1$), od kojih su samo neki direktno povezani letovima. Svaki let povezuje dva grada i može ići u oba pravca.

Mei-Yu je pitala Jian-Jia da li je moguće putovati avionom izmedju svaka dva grada (bilo direktno bilo indirektno). Jian-Jia nije želio direktno dati odgovor, i umjesto toga predložio je da igraju jednu igru.

Mei-Yu mu može postavljati pitanja u sljedećoj formi "Da li su gradovi \boldsymbol{x} i \boldsymbol{y} direktno povezani letom?", i Jian-Jia će odmah odgovoriti na takvo pitanje. Mei-Yu će pitati za svaka dva para gradova tačno jednom, što je ukupno $\boldsymbol{r}=n(n-1)/2$ mogućih pitanja. Mei-Yu pobjedjuje u igri ako, nakon što dobije odgovore na prvih \boldsymbol{i} pitanja za neki $\boldsymbol{i}<\boldsymbol{r}$, može zaključiti da li je, da ili ne, mreža povezana. Drugim rječima, Mei-Yu će znati da li je moguće putovati izmedju svakog para gradova (direktno ili indirektno). U svim ostalim slučajevima, to jest, ako joj trebaju odgovori na svih \boldsymbol{r} pitanja, onda je pobjednik Jian-Jia.

Kako bi igra bila još zabavnija za Jian-Jia, prijatelji su se dogovorili da on može zanemariti stvarnu mrežu letova na Taiwan-u. Jian-Jia može izmišljati novu mrežu kako igra napreduje i u zavisnosti od postavljenih pitanja. Vaš zadatak je da pomognete Jian-Jia da pobijedi u igri, odlučujući na koji način treba odgovarati na pitanja.

Primjeri

Objasnićemo pravila igre na tri primjera. Svaki primjer ima n=4 gradova i r=6 krugova pitanja i odgovora.

U prvom primjeru (sljedeća tabela), Jian-Jia *gubi* jer nakon četvrtog kruga, Mei-Yu tačno zna da je moguće letiti izmedju svaka dva grada, bez obzira kako Jian-Jia odgovori na pitanja 5 ili 6.

krug	pitanje	odgovor
1	0, 1	da
2	3, 0	da
3	1, 2	ne
4	0, 2	da
5	3, 1	ne
6	2, 3	ne

U sljedećem primjeru Mei-Yu može dokazati poslije trećeg kruga, bez obzira kako Jian-Jia odgovori na pitanja 4, 5, ili 6, da *nije moguće* putovati izmedju gradova 0 i 1 avionom, tako da Jian-Jia ponovo gubi.

krug	pitanje	odgovor
1	0, 3	ne
2	2, 0	ne
3	0, 1	ne
4	1, 2	da
5	1, 3	da
6	2, 3	da

U posljednjem primjeru Mei-Yu ne može utvrditi da li se može letiti između bilo koja dva grada nakon odgovora na svih šest pitanja, tako da Jian-Jia *pobjeđuje* ovu igru. Naime, pošto je Jian-Jia odgovorio *da* na posljednje pitanje (u tabeli), onda je moguće putovati između bilo koja dva grada. Međutim, da je Jian-Jia odgovorio *ne* na posljednje pitanje, onda bi to bilo nemoguće.

krug	pitanje	odgovor
1	0, 3	ne
2	1, 0	da
3	0, 2	ne
4	3, 1	da
5	1, 2	ne
6	2, 3	da

Zadatak

Molim Vas, napišite program koji pomaže Jian-Jia da pobijedi u navedenoj igri. Imajte na umu da ni Mei-Yu ni Jian-Jia ne zna strategiju onog drugog. Mei-Yu može pitati za parove gradova po bilo kom redoslijedu, i Jian-Jia mora odmah odgovoriti bez poznavanja budućih pitanja. Morate realizovati slijedeće dvije funkcije.

- initialize (n) -- Prvo će biti pozvana funkcija initialize. Parametar *n* je broj gradova.
- hasEdge (u, v) -- Zatim ćemo pozvati hasEdge r = n(n-1)/2 puta. Ovi pozivi predstavljaju Mei-Yu pitanja, u onom redoslijedu u kojem su postavljena. Morate odgovoriti da li postoji direktan let između gradova u i v. Naime, odgovor treba biti 1 ako postoji direktan let, ili 0 aki ne postoji direktan let.

Podzadaci

Svaki podzadatak se sastoji od nekoliko igara. Vi ćete dobiti poene samo za podzadatak u kome vaš program pobjeđuje sve igre za Jian-Jia.

podzadatak	poeni	n
1	15	n=4

podzadatak	poeni	n
2	27	$4 \le n \le 80$
3	58	$4 \le n \le 1500$

Detalji implementacije

Trebate submitovati tačno jedan file pod nazivom game.c, game.cpp or game.pas. Ovaj file implementira podprogram kako je gore opisano koristeći sljedeći tip funkcije.

C/C++ programs

```
void initialize(int n);
int hasEdge(int u, int v);
```

Pascal programs

```
procedure initialize(n: longint);
function hasEdge(u, v: longint): longint;
```

Sample grader

Grader čita ulazne podatke date u sljedećem formatu:

- line 1: n
- the following r lines: each line contains two integers u and v that describe a question regarding cities u and v.