

International Olympiad in Informatics 2013

6-13 July 2013 Brisbane, Australia Day 2 tasks



V T2 je veľký bordel a po zemi je rozhádzaná kopa hračiek zo sústredka. Naštastie sme mali na sústredku niekoľko robotov a môžeme ich použiť na upratovanie. Potrebujeme ešte priradiť ku každej hračke robota, ktorý ju uprace.

Na zemi je [T] hračiek, každá má celočíselnú hmotnosť [W[i]] a celočíselnú veľkosť [S[i]]. Máme dva druhy robotov: *slabé* a *malé*.

- Máme A slabých robotov. Každý slabý robot má hmotnostný limit X[i] a môže niesť hocijakú hračku, ktorej hmotnosť je ostro menšia ako X[i]. Veľkosť hračky je v tomto prípade irelevantná.
- Máme B malých robotov. Každý malý robot má limit na veľkosť Y[i] a môže niesť hocijakú hračku, ktorej veľkosť je ostro menšia ako Y[i]. Hmotnosť hračky je v tomto prípade irelevantná.

Každému robotovi trvá jednu minútu kým uprace jednu hračku. Viacero robotov môže upratovať rôzne hračky naraz.

Vašou úlohou je zistiť, či je možné upratať všetky hračky a pokiaľ áno, zistiť najkratší čas, za ktorý to je možné.

Príklady

Ako prvý príklad, predpokladajme, že máme A=3 slabých robotov s hmotnostnými limitmi X = [6, 2, 9], B = 2 malých robotov s limitmi na veľkosť Y = [4, 7] a T = 10 nasledovných hračiek:

Čislo hračky	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Hmotnosť	4	8	2	7	1	5	3	8	7	10
Veľkosť	6	5	3	9	8	1	3	7	6	5

Najkratší čas na upratanie všetkých hračiek sú 3 minúty:

	Slabý robot 0	Slabý robot 1	Slabý robot 2	Malý robot 0	Malý robot 1
Prvá minúta	Hračka 0	Hračka 4	Hračka 1	Hračka 6	Hračka 2
Druhá minúta	Hračka 5		Hračka 3		Hračka 8
Tretia minúta			Hračka 7		Hračka 9

Ako druhý príklad, predpokladajme, že máme A = 2 slabých robotov s hmotnostnými limitmi X = [2,5], B = 1 malého robota s limitom na veľkosť Y = [2] a T = 3 nasledovných hračiek:

Číslo hračky	0	1	2
Hmotnosť	3	5	2
Veľkosť	1	3	2

Žiadny robot nemôže upratať hračku s hmotnosťou 5 a veľkosťou 3, a preto je nemožné, aby roboty upratali všetky hračky.

Implementácia

Odovzdajte súbor, ktorý implementuje funkciu putaway () tak, ako je popísané nižšie:

Vaša funkcia: putaway()

Popis

Táto funkcia má vypočítať najmenší počet minút, ktorý potrebujú roboty na upratanie všetkých hračiek. Ak nie je možné upratať všetky hračky má vrátiť -1.

Parametre

- A: Počet slabých robotov.
- B: Počet malých robotov.
- T: Počet hračiek.
- X: Pole s dĺžkou A, ktoré obsahuje celé čísla, ktoré udávajú hmotnostný limit pre každého slabého robota.
- Y: Pole s dĺžkou B, ktoré obsahuje celé čísla, ktoré udávajú limit na veľkosť pre každého malého robota.
- W: Pole s dĺžkou T, ktoré obsahuje celé čísla, ktoré udávajú hmotnosť každej hračky.
- S: Pole s dĺžkou T, ktoré obsahuje celé čísla, ktoré udávajú veľkosť každej hračky.
- *Vracia*: Najmenší možný počet minút na upratanie všetkých hračiek, resp. —1 ak nie je možné hračky upratať.

Ukážkový beh

Nasledujúci beh popisuje prvý príklad spomínaný vyššie:

Parameter				ŀ	łod	not	a			
A	3									
В	2									
T	10									
х	[6,	2,	9]							
Y	[4,	7]								
W	[4,	8,	2,	7,	1,	5,	3,	8,	7,	10]
s	[6,	5,	3,	9,	8,	1,	3,	7,	6,	5]
Vracia	3									

Nasledujúci beh popisuje druhý príklad spomínaný vyššie:

Parameter	Hodnota
A	2
В	1
T	3
x	[2, 5]
Y	[2]
W	[3, 5, 2]
S	[1, 3, 2]
Vracia	-1

Obmedzenia

■ Časový limit: 3 sekundy

■ Pamäťový limit: 64 MiB

■ $1 \le T \le 1,000,000$

■ $0 \le A, B \le 50,000 \ a \ 1 \le A + B$

■ $1 \le X[i], Y[i], W[i], S[i] \le 2,000,000,000$

Podúlohy

Podúloha	Body	Ďalšie podmienky pre vstup
1	14	T = 2 a A + B = 2 (presne dve hračky a dva roboty)
2	14	B = 0 (všetky roboty sú slabé)
3	25	$T \le 50 \ a \ A + B \le 50$
4	37	$T \le 10,000 a A + B \le 1,000$
5	10	(Žiadne)

Experimentácia

Ukážkový testovač na vašom počítači bude čítať vstup zo súboru robots.in, ktorý musí mať nasledovný formát:

```
riadok 1: A B T
riadok 2: X[0] ... X[A-1]
riadok 3: Y[0] ... Y[B-1]
nasledujúcich T riadkov: W[i] S[i]
```

Napríklad, prvý príklad uvedený vyššie, by bol zapísaný nasledovne:

```
3 2 10
6 2 7
4 7 6
5 3 9 8 1
7 10 5
7 10 5
```

Ak A = 0 alebo B = 0, potom príslušné riadky (2 alebo 3) by mali byť prázdne.

Jazykové poznámky

```
C/C++ Musíte použiť #include "robots.h".

Pascal Musíte definovať unit Robots. Všetky polia sú číslované od 0 (nie od 1).
```

Viď. predlohy riešení na vašom počítači.