

## Задача А. Смертельные шахматы

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



Некромант Золтон хочет пополнить свою армию нежити, чтобы победить соседнее королевство эльфов. Для этого ему необходимо превратить солдат других рас, которых он нанял, в скелетов или призраков при помощи “Преобразователя нежити”. Но магия преобразователя не бесконечна, поэтому ему необходимо выбрать самых сильных, ловких и умных воинов. Для проверки ума некромант решил организовать турнир по костянным шахматам. Целью игры является уничтожение всех фигур соперника всего лишь одной — призрачной ящерицей. Ящерица может ходить только буквой “Г”. Фермер Вилли боится не пройти испытание, так как совсем не умеет играть в шахматы. Помогите не очень умному, но инициативному крестьянину присоединиться к величайшей армии нежити. Для этого вам необходимо узнать всевозможные ходы из заданной точки и сообщить координаты новых точек Вилли.

### Формат входных данных

Вводятся два числа  $x$  и  $y$  — координаты начального положения призрачной ящерицы ( $1 \leq x, y \leq 8$ ).

### Формат выходных данных

Выведите координаты всех возможных клеток, в которых окажется ящерица после хода Вилли. Порядок вывода любой.

### Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
1 4	2 6 3 5 2 2 3 3

## Задача В. Темные письма

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



В замке великого чернокнижника Синитара есть библиотека с обширной коллекцией редких магических свитков. При очередной инспекции библиотеки колдуны обнаружили древний манускрипт, который описывает ритуал, по их догадкам позволяющий вызвать самую первую колдунью Эрин. По легендам она обладала небывалой силой и могла в одиночку стереть целые королевства с лица земли. Так как темные эльфы уже давно находятся в затяжной войне с демонами, призыв столь могущественного союзника явно сыграл бы им на руку, но свиток настолько ветхий, что его почти невозможно прочитать. Лучшие волшебники королевства без отдыха и сна корпели над восстановлением содержимого манускрипта, но так и не смогли целиком его восстановить. Они сообщили о результатах своему повелителю. Синитар не признает поражений и потому, он приказал позвать лучшие умы всех известных ему миров. Одним из таких счастливиц стали вы. Доработайте восстановленное содержание ритуала, для того, чтобы оно стало правильным и помогло вызвать могучую силу. Но будьте осторожны, хоть одна ошибка может привести к ужасным последствиям и уничтожить все на свете.

### Формат входных данных

Вам дан текст манускрипта, восстановленный колдунами:

```
include<iostream> include<cmath>
const int count = 10;
int main() { array[isempty???]: of integer;
for(int i=-230; i<=cout;
    ++i+--){cin>>array[i]<<array[i];}cout<<array[i]<<' ';
int result; for(int i=0;i<=count;i++){result+=array[i]}
cout<<"Summ: "<<result<<endl;
int max=INT32_MIN;    //INT32_MIN - min value of int
int min=INT32_MAX;    //INT32_MAX - max value of int
for(int i=0;i<=10;i++){if(array[i]>max)max = array if(i less
    min);min=array[i] fi}
cout<<"MIN: "<<max<<' '<<"MAX: "<<min<<ldne;loob prime!=true;
for(int i=0;i<;i++){int end=sqrt(array[i]);prime=true;for(int
    j=0;j<=end;j++) {
```

```
if(array[i]%j==0) {  
break;  
}  
while(!prime)cout<<array[i]<<"is prime;"<<endl;  
cout<<endl;  
}}))}}}}}
```

## Формат выходных данных

На выходе вы должны получить правильное описание ритуала, который вызовет ведьму. Известно, что ритуал состоит из нескольких шагов:

1. нужно привести 10 гидр и посчитать для каждой количество голов
2. посчитать сколько всего голов будет находится в ритуальном кругу
3. узнать гидру, с наименьшим количеством голов и с наибольшим, чтобы поставить их друг напротив друга
4. узнать, кто из них обладает характеристикой “простота”

## Примечание

Известно, что каждое задание выводится с новой строки и содержит пробелы между всеми словами и значениями.

## Задача С. Ярость

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



У орков есть необычная особенность — ярость, она помогает им биться сильнее или слабее. Во время сражения они становятся яростнее, если наносят удар первыми и теряют ее, если на них напали. После сражения с мастерами лука Тилсек задался вопросом, а как у его войнов менялся уровень ярости с течением битвы. Он знает, сколько раз у любого его война изменялась ярость и на сколько преобразовывалось значение, но не имеет ни малейшего понятия, когда она убывала, а когда выросла. Тилсек так же имеет данные о текущем уровне ярости каждого солдата и знает, что в бой они шли совершенно спокойные и умиротворенные (то есть уровень ярости был на нуле). Помогите главе орков, который дружит с мечом больше, чем с арифметикой, разобраться, как изменялась яростность любого его война.

### Формат входных данных

В первой строке находятся числа  $N$  ( $2 \leq N \leq 12$ ) и  $S$  ( $-1000000 \leq S \leq 1000000$ ), означающие количество изменений и текущая яростность, соответственно. В следующей строке  $N$  чисел через пробел — величину каждого изменения ( $0 \leq X_i \leq 50000$ ).

### Формат выходных данных

Если получить требуемый результат невозможно, вывести "No solution". Если можно, то вывести равенство. Если решение не единственное, вывести любое. Числа и знаки нужно выводить через пробел.

стандартный ввод	стандартный вывод
3 10 15 25 30	15 + 25 - 30 = 10
2 100 10 10	No solution