

Discover World 2020 Division C Day 1: Sorting

🕒 6 сен 2020, 18:01:05

старт: 6 сен 2020, 17:00:00

финиш: 6 сен 2020, 21:00:00

до финиша: 02:58:45

начало: 6 сен 2020, 17:00:00

конец: 6 сен 2020, 21:00:00

длительность: 04:00:00

M. Hero's Quest

Ограничение времени	1 секунда
Ограничение памяти	256Mb
Ввод	стандартный ввод или input.txt
Вывод	стандартный вывод или output.txt

В четвёртой версии компьютерной игры “Heroes of Fight and Logics” легендарный герой Байтор должен сразиться с n монстрами подряд. Сражаясь с i -м монстром, герой теряет d_i очков здоровья. Однако после победы над монстром герой получает магический бонус, который, с помощью навыков лекаря, может использовать для получения дополнительных a_i очков здоровья. Герой может иметь сколь угодно много очков здоровья; в случае, если в какой-то момент времени количество очков здоровья у героя стало отрицательным или нулевым, сражение считается проигранным.

Выясните, возможно ли выбрать такой порядок монстров, что Байтор выиграет все n сражений.

Формат ввода

Первая строка входа содержит два целых числа n и h ($1 \leq n, h \leq 100\,000$) — количество монстров и изначальное количество очков здоровья у героя. Каждая из последующих n строк описывает одного монстра: i -я из этих строк описывает монстра с идентификатором i и содержит два целых числа d_i и a_i ($0 \leq d_i, a_i \leq 100\,000$) — повреждение, нанесённое i -м монстром и количество очков здоровья, которые будут добавлены герою после победы над этим монстром.

Формат вывода

В первой строке выведите одно слово “ТАК” (“Да” по-польски), если герой может победить всех монстров при выборе некоторого порядка сражений, или “NIE” (“Нет” по-польски) в противном случае. В случае, если победа возможна, во второй строке выведите n попарно различных целых чисел от 1 до n — идентификаторы монстров в том порядке, в котором Байтор будет с ними сражаться. Если успех приносят несколько вариантов упорядочения, выведите любой из них.

Пример

Ввод	Вывод
3 5	ТАК
3 1	2 3 1
4 8	
8 3	

Язык GNU C11 7.3 ▼

Набрать здесь

Отправить файл

[Отправить](#)[Предыдущая](#)