General Online



เกมออนไลน์ใหม่เพิ่งเปิดตัวขึ้น ในเกมนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะเล่นเป็นนายพลซึ่งมีหน้าที่คุมทหารจำนวน หนึ่ง เมื่อเกิดการท้ารบระหว่างผู้เล่นสองคน ผู้เล่นที่ชนะการสู้รบคือผู้เล่นที่มีทหารจำนวนมากกว่า แต่ถ้าหาก ทั้งสองฝ่ายมีจำนวนทหารเท่ากัน ผู้เล่นที่ชนะคือผู้เล่นที่มีหมายเลขประจำตัวนายพลที่น้อยกว่า(มาเริ่มเล่นเกม ออนไลน์ก่อนนั่นเอง)

ผู้เล่นที่ชนะจะได้กำลังพลเพิ่มขึ้นซึ่งเท่ากับทหารจำนวนครึ่งหนึ่งของฝ่ายที่แพ้ (กรณีที่จำนวนทหาร หารด้วยสองไม่ลงตัว ให้ปัดเศษทิ้ง)

ส่วนผู้เล่นที่แพ้จะถูกเปลี่ยนจากสถานะ "นายพล" เป็นสถานะ "เชลย" ของผู้เล่นที่ชนะ นอกจากนี้ ผู้เล่นที่เคยตกเป็นเชลยของฝ่ายแพ้จะกลายเป็นเชลยของฝั่งผู้ชนะในการแข่งขันด้วย

บางครั้งผู้เล่นที่เป็นนายพลบางคนก็กั๊ก ซ่อนตัวไม่ยอมมาเล่น ไม่ยอมท้ารบกับนายพลด้วยกันเอง แต่ กลับไปท้ารบกับเชลยของนายพลคนอื่น ในกรณีนี้นายพลของเชลยที่ถูกท้ารบนั้นก็มีหน้าที่ต้องปกป้องเชลย ของตนและจะต้องต่อสู้แทนเชลยคนนั้น หรือบางครั้งเชลยก็ห้าวต่อสู้กันเองทำให้นายพลของเชลยเหล่านี้ต้อง มารบกันก็เป็นไปได้เช่นเดียวกัน

คุณเป็นผู้ดูแลระบบเกมออนไลน์นี้ คุณได้รับข้อมูลการปะทะกันระหว่างผู้เล่นแต่ละคู่ หน้าที่ของคุณ คือบอกว่าในแต่ละครั้ง ผู้เล่นฝั่งใดเป็นฝ่ายชนะ โดยที่คุณมีไฟล์ประวัติ (log file) ที่มีข้อมูลว่าในช่วงหนึ่ง อาทิตย์ที่ผ่านมา มีใครท้ารบกับใครบ้าง หน้าที่ของคุณคือคำนวณว่า ในการสู้รบแต่ละครั้ง นายพลคนไหนเป็น ผู้ชนะ เนื่องจากอาจมีการท้ารบระหว่างเชลยหลายคนที่อยู่ใต้การควบคุมของนายพลคนเดียวกันได้ ในกรณีนี้ ให้ตอบ -1

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดแรกมีจำนวนเต็มสองจำนวน N, M แทนจำนวนนายพลและจำนวนครั้งในการรบ (1≤N,M≤100,000)

อีก N บรรทัดถัดมาบอกข้อมูลของจำนวนทหารของผู้เล่นแต่ละคนในตอนเริ่มต้น โดยในบรรทัดที่ i+1 มี

จำนวนเต็มหนึ่งตัว แสดงจำนวนทหารที่นายพลหมายเลข i (i เริ่มต้นที่ 1) มีผู้เล่นแต่ละคนมีทหารจำนวนไม่ เกิน 10,000 นายในตอนเริ่มต้น

อีก M บรรทัด มีจำนวนเต็มบรรทัดละสองตัวคือ a,b แสดงว่า a และ b ท้ารบกัน (1≤a,b≤N และ a≠b)

<u>ข้อมูลส่งออก</u>

มี M บรรทัด แต่ละบรรทัดบอกหมายเลขประจำตัวนายพลของฝั่งผู้ชนะของการรบแต่ละครั้ง ถ้าไม่มีการ รบเกิดขึ้น (คนที่ท้ารบกันเป็นเชลยของนายพลคนเดียวกัน) ให้พิมพ์ -1

ตัวอย่าง

้อมูลนำเข้า
4
5
2
2
4
้อมูลส่งออก
1