

## Coding or to be coded !

In ra số cách trả tiền.

Input	Output
5	4 (Giải thích: Các cách để trả: (x-y-z : x – số tờ 1 đồng, y – số tờ 2 đồng, z – số tờ 5 đồng) 5-0-0, 3-1-0, 1-2-0, 0-0-1)

## 207. NÓI LẮP

Nortrom là một robot mới nhưng do trục trặc âm thanh nên bị nói lắp. Mỗi lần khi cố nói ra một xâu s, Nortrom nói ra n lần xâu đó. Hãy in ra những lời nói của Nortrom.

### INPUT

Dòng đầu tiên ghi số n. Dòng thứ 2 ghi xâu s.

### OUTPUT

In ra n lần xâu s, mỗi xâu in trên 1 dòng.

Output	Input
silence silence silence	3 silence

## 208. NHANH MẮT NHANH MÒM

Lớp DTT có 1 trò chơi mới: Cho một dãy  $a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$  gồm n số nguyên ( $n < 100, -100 < a_1, a_2, \dots, a_n < 100$ ). Người nào tìm được cặp số  $a_i, a_j$  ( $0 < i < j \leq n$ ) mà tích  $a_i * a_j$  lớn nhất thì người đó thắng cuộc. Sau một thời gian chơi trò này, Rylai muốn ăn gian và tìm cách thắng nhanh nhất có thể. Cô ấy đã nhờ đến bạn viết một chương trình để giúp tìm cặp số phù hợp để giành chiến thắng.

### INPUT

Dòng đầu tiên ghi số n. Dòng tiếp theo ghi các số  $a_1, a_2, \dots, a_n$ .