



Problem Menu [Back](#)

[Statement](#) [Submissions](#)

Your score not attempted

Spoilers Show difficulty Show tags
solved by **12 / 12**

Top users by time

#	User	Time
1	ByeWorld	82 ms
3	Arman10	129 ms
4	Todoroki_Shouto	227 ms
5	albertnugroho128	244 ms

Top users by memory

#	User	Memory
1	albertnugroho128	1100 KB
2	takeonicky	1352 KB
3	llcxmn	1352 KB
4	Angustavia	1356 KB

[Indonesian \(id\)](#)

Fondasi Tembok Ajaib

Time limit	1 s
Memory limit	256 MB

Deskripsi

Arka dan Vidia sedang berkelana menyusuri hutan. Setelah menyusuri hutan, mereka bertemu dengan Cepi yang memberikan mereka sebuah peta harta karun. Namun, ada tantangan berupa tembok ajaib yang harus mereka taklukkan.

Tembok ini dapat meregenerasi *Health Point* setiap giliran sebelum serangan dilakukan. Arka dan Vidia dapat menyerang tembok sebanyak X kali, dengan dua jenis serangan yang berlaku hanya jika mereka menggunakan serangan yang sama dalam satu giliran:

- # mengurangi *Health Point* tembok sebesar $3 \times$ Regenerasi HP.
- . membagi *Health Point* tembok menjadi setengahnya (dibulatkan ke bawah).

Format Masukan

Baris pertama berisi tiga bilangan bulat X , A , dan B :

- X ($1 \leq X \leq 10^5$) menyatakan banyaknya serangan.
- A ($1 \leq A \leq 10^8$) adalah *Health Point* awal tembok.
- B ($1 \leq B \leq 10^8$) adalah jumlah regenerasi *Health Point* sebelum serangan dilakukan.

Baris kedua berisi string serangan yang dilakukan oleh Arka.

Baris ketiga berisi string serangan yang seharusnya dilakukan oleh Vidia.

Format Keluaran

Cetak satu baris berisi X bilangan bulat yang dipisahkan oleh spasi. Bilangan ke- i ($1 \leq i \leq X$) adalah hasil jika Vidia mengganti serangan pada giliran ke- i :

- Jika harta karun berhasil didapatkan, cetak jumlah serangan yang dibutuhkan.
- Jika tidak mungkin menaklukkan tembok, cetak **-1**.

Contoh Masukan 1

```
8 40 10
```

Contoh Keluaran 1

```
-1 -1 3 5 -1 -1 7 -1
```

Contoh Masukan 2

```
7 100 100
```

```
.#.#.#.
```

```
.#.#.#.
```

Contoh Keluaran 2

```
2 4 2 2 2 2 2
```

Pembahasan, . , . , . , . , . , .

- Mengubah serangan pertama tidak memungkinkan mendapatkan harta karun, sehingga keluaran adalah **-1**.
- Mengubah serangan ketiga memungkinkan mendapatkan harta karun setelah 3 serangan, sehingga keluaran adalah **3**.
- Mengubah serangan keempat memungkinkan mendapatkan harta karun setelah 5 serangan, sehingga keluaran adalah **5**.
- Mengubah serangan ketujuh memungkinkan mendapatkan harta karun setelah 7 serangan, sehingga keluaran adalah **7**.
- Semua perubahan lainnya tidak memungkinkan mendapatkan harta karun, sehingga keluaran adalah **-1**.

Submit solution

You must log in to submit.

