

2019石家庄二中李宗泽

Home Problem Declaration Status Standing Statistic

Forum

Home

ProblemSet

Status

Contest

Task

Groups

Ranklist

CustomTest

Administer

3539. 折射伤害 (Standard IO)

Time Limits: 2000 ms Memory Limits: 131072 KB Detailed Limits

Goto ProblemSet

Description

在一个游戏中有n个英雄,初始时每个英雄受到数值为ai的伤害,每个英雄都有一个技能"折射",即减少自己受到的伤害,并将这部分伤害分摊给其他人。对于每个折射关系,我们用数对(xi,yi,zi)来表示xi将自己受到伤害去掉zi的比例,将这些伤害转移给yi(xi,yi是整数,zi是实数)。

求出经过反复折射后最后每个英雄受到的实际总伤害。

Input

第一行一个正整数:n,表示有n个英雄,第二行n个整数Ai,依次表示每个英雄受到的初始伤害。第三行一个正整数m,表示有m对折射关系。接下来m行,每行三个数xi,yi,zi,表示xi将自己受到伤害去掉zi的比例,将这些伤害转移给yi。

Output

输出n行,第i行表示第i个英雄最后受到的实际总伤害。保留六位小数。

Sample Input

3

1 0 2

3

1 2 0.3000

1 2 0.2000

2 1 0.5000

Sample Output

0.666667

0.333333

2.000000

Data Constraint

Case	n	m	z _i 最多几位小数
1	=2	=2	2
2,3	=3	≤10	4
4,5	≤50	≤1200	4
6,7	≤200	≤20000	2
8,9,10	≤200	≤20000	4

 $1 \le x \le n, 1 \le y \le n, x \ne y, 0 \le z \le 1, Ai \le 10s$ 第 k 个英雄去掉所有分摊的伤害后剩下的自己承受的伤害。

Server time: Mon Aug 05 2019 16:47:33 GMT+0800 (中国标准时间)

Fortuna OJ 项目 (https://github.com/roastduck/fortuna-oj)

Author: moreD (https://github.com/moreD), RD (https://github.com/roastduck); Collaborator: twilight (https://github.com/tarawa), McHobby (https://github.com/mchobbylong)

Powered by Codelgniter / Bootstrap Icons provided by Glyphicons (http://glyphicons.com/)