



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](#)

## 2643. 六边形 (Standard IO)

Time Limits: 100 ms Memory Limits: 262144 KB Detailed Limits

[Goto ProblemSet](#)

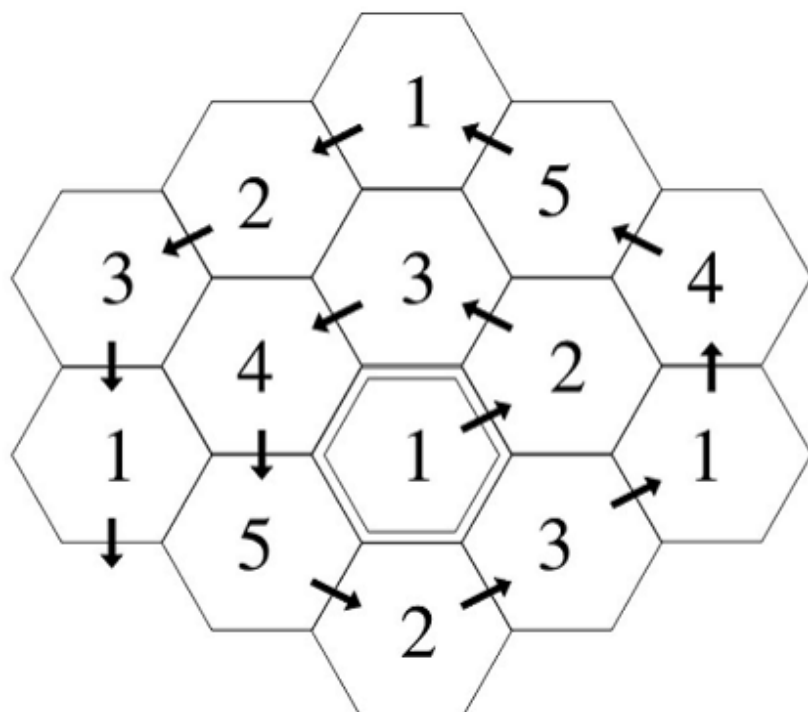
### Description

棋盘是由许多个六边形构成的，共有5种不同的六边形编号为1到5，棋盘的生成规则如下：

- 1.从中心的一个六边形开始，逆时针向外生成一个个六边形。
- 2.对于刚生成的一个六边形，我们要确定它的种类，它的种类必须满足与已生成的相邻的六边形不同。
- 3.如果有多个种类可以选，我们选择出现次数最少的种类。
- 4.情况3下还有多个种类可以选，我们选择数字编号最小的。

现在要你求第N个生成的六边形的编号？

前14个六边形生成图如下：



## Input

第一行：T，表示数据组数

接下来T行，每行一个数:N,表示第N个六边形

## Output

共T行，每行一个数，表示第N个数据的答案

## Sample Input

```
4
1
4
10
100
```

## Sample Output

```
1
4
5
5
```

## Data Constraint

## Hint

100%数据满足

$1 \leq T \leq 20$

1<=N<=10000

30%数据满足

1<=N<=100

Server time: Mon Aug 05 2019 16:42:12 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 CodeIgniter / Bootstrap

Icons provided by Glyphicons (<http://glyphicons.com/>)