

# Problem A

有一棵包含  $n$  个结点的未知有根树，顶点从 1 到  $n$  编号。  
给定任意两点的最近公共祖先编号，试求出树的形态（即每个点的父结点编号），保证有解。

### 输入格式

第一行：一个整数  $n$ ，表示树的结点数量。  
接下来  $n$  行：每行  $n$  个整数，第  $i$  行第  $j$  列的数表示  $i, j$  两点的最近公共祖先的编号。

### 输出格式

第一行： $n$  个整数，第  $i$  个数表示  $i$  的父结点的编号，根结点的父结点定义为 0。

### 样例 1

输入：

```
5
1 2 2 1 1
2 2 2 2 2
2 2 3 2 2
1 2 2 4 1
1 2 2 1 5
```

输出：

```
2 0 2 1 1
```

### 大样例 / 数据范围

- 对于全部数据， $1 \leq n \leq 1000$ 。
  - 对于 30% 的数据， $n \leq 3$ ；
  - 对于 50% 的数据， $n \leq 7$ ；
  - 对于另外 20% 的数据，所有结点的深度最大值为  $n$ ；
  - 对于另外 20% 的数据，所有结点的深度最大值为 2。
- 深度：根结点深度为 1，非根结点深度比其父结点深度大 1。

# Problem B

（后文有一个形式化的题意说明。）

Hiemal（亚纳尔）级异常：项目是由两个或多个相关但不同的异常组成的相互控制的系统。  
Thaumiel（萨麦尔）级异常：被用于收容或抵制其他异常。

Dr.SakuraMiku（这不算角色扮演）在“Keter 任务”中观察到了  $T$  次异常事件。每一次事件可描述为  $n$  个 Thaumiel 级“模因”和  $m$  个 Hiemal 级“逆模因”出现（你不需要知道这是什么），分别从 1 开始编号。对这些异常的不恰当措施可能造成“VK”现实重组事件。对于第  $i$  个“模因”，它可以收容的“逆模因”集合为  $C_i$ 。已发现  $k$  个集合，编号为  $S_1 \sim S_k$ 。任何一个“逆模因”至多属于一个集合。每一个  $S_i$  都可细分为三个部分，称为  $T_{i,1}, T_{i,2}, T_{i,3}$ （可能存在某个  $S_i$  为空或某个  $T_{i,j}$  为空的情况）。

该事件的一种收容方式，定义为一个“模因”与“逆模因”之间的对应关系（一个“模因”必须对应其可以收容的一个“逆模因”或不对应任何“逆模因”），满足不同“模因”对应到不同“逆模因”。此时称一个“逆模因”被收容，当且仅当存在一个“模因”对应到它。

该收容方式**有效**，当且仅当任意  $S_i$  中存在至少 3 个“逆模因”未被收容，且  $T_{i,1}, T_{i,2}, T_{i,3}$  中至少 2 个集合包含未被收容的“逆模因”。

收容的“逆模因”越多，就越能降低收容失效的风险。现在，Dr.SakuraMiku 想知道一个有效的收容方式最多收容多少个“逆模因”。特别地，若不存在有效的收容方式，输出 “VK”（不含引号）。

**形式化的题面：**

$T$  组数据，给定一张二分图，左边有  $n$  个点，右边有  $m$  个点，左边第  $i$  个点连向的右边点集为  $C_i$ 。同时，有  $k$  个右边的点的集合  $S_1 \sim S_k$ ，任意一个右边的点至多属于一个集合  $S$ 。每个集合  $S_i$  又被分为三个部分： $T_{i,1}, T_{i,2}, T_{i,3}$ 。注意此处任何点集都可能为空。你需要找到满足以下条件的最大匹配：任意一个  $S_i$  中至少 3 个元素没有被匹配到，且  $T_{i,1}, T_{i,2}, T_{i,3}$  中至少 2 个集合存在未被匹配的元素。特别地，若不存在满足条件的匹配，输出 “VK”（不含引号）。

**输入格式**

第一行一个正整数  $T$  表示异常事件个数（即数据组数）；  
以下为  $T$  组数据：

- 每组数据第一行为三个非负整数  $n, m, k$ ；
- 以下  $n$  行，第  $i$  行开头一个非负整数，表示  $|C_i|$ ；之后  $|C_i|$  个正整数，表示左边点  $i$  对应的右边的点的集合；
- 之后  $m$  行，每行 2 个非负整数，第  $i$  行正整数为  $p_i, q_i$ ， $p_i = 0$  则表示右侧点  $i$  不在任何一个  $S$  中；否则表示  $i \in S_{p_i}$ ，且  $i \in T_{p_i, q_i}$ 。

**输出格式**

$T$  行，每行一个非负整数表示答案，或字符串 “VK”（不含引号）。

**输入：**

```
1
6 10 2
4 1 2 3 4
5 2 4 5 6 7
5 3 5 7 9 10
6 1 3 5 8 9 10
2 2 7
2 1 10
1 1
2 1
2 1
2 3
2 2
1 2
1 2
1 3
1 2
2 2
```

**输出：**

**数据范围**

设  $\sum_{i=1}^n |C_i| = C$ 。

对所有数据点,  $1 \leq T \leq 10, 1 \leq n, m \leq 2500, 1 \leq C \leq 6000, 1 \leq k \leq 800$ 。保证数据合法。

子任务 1 (分值: 10)

$1 \leq n, m \leq 4, 1 \leq C \leq 8$ 。

子任务 2 (分值: 20)

$k = 0$ 。

子任务 3 (分值: 10)

对所有  $S_i$ ,  $1 \leq n, m \leq 650, 1 \leq C \leq 1800, |T_{i,1}| = |T_{i,2}| = 2, T_{i,3} = \emptyset, k \leq 5$ 。

子任务 4 (分值: 30)

对所有  $S_i$ ,  $|T_{i,1}| = |T_{i,2}| = 2, T_{i,3} = \emptyset$ 。

子任务 5 (分值: 30)

无特殊限制。

## Problem C

SS80194 小朋友极其喜欢序列操作。

由于一些特殊的原因, 他对于 42 以及它的次幂有着特殊的厌恶情绪, 即  $(1, 42, 1764, 423, \dots)$  被称作坏的数, 其他数都称作好的数。

他现在手里有一个长为  $n$  的序列  $a$  (保证序列原来的数全部不是坏的数), 他希望你能帮他完成  $q$  次操作:

- 1  $i$  — 查询  $a_i$ ;
- 2  $l\ r\ x$  — 将  $a_l \sim a_r$  赋值为一个好的数  $x$ ;
- 3  $l\ r\ x$  — 将  $a_l \sim a_r$  都加上  $x$ , 只要存在一个  $a_i$  还是坏的就继续对  $a_l \sim a_r$  全部加上  $x$ 。

**样例 1**

输入:

```
6 12
40 1700 7 1672 4 1722
3 2 4 42
1 2
1 3
3 2 6 50
1 2
1 4
1 6
2 3 4 41
3 1 5 1
1 1
1 3
1 5
```

输出：

```
1742
49
1842
1814
1822
43
44
107
```

数据范围

对于 20% 的数据， $n, q \leq 1000$ ；  
对于 40% 的数据， $n, q \leq 10000$ ；  
对于 100% 的数据， $n, q \leq 1 \cdot 10^5$ ， $a_i, x \leq 10^9$ 。

# Problem D

在平面直角坐标系上，有一个足球场，横坐标范围  $[0, X]$ ，纵坐标范围  $[0, Y]$ 。  
开始时，球场上站了  $N$  个球员，坐标分别为  $(x_i, y_i)$ 。球在开始时 1 号球员的位置上，你希望让这个球到开始时  $N$  号球员的位置上。  
你可以指挥任一球员进行下列某一操作，但某些操作会提升球员的疲劳度。指挥次数不限但应当有明确的先后顺序。已知每个球员有两种状态：控球和没有控球。

你可以指挥**控球**的球员进行如下操作：

- 踢球：在上下左右四个方向中任选一个，并指定一个正整数  $p$ ，该球员将球朝指定方向踢出恰好  $p$  个单位。该球员不会移动，且自动停止控球，疲劳度上升  $A \times p + B$ 。
- 运球：在上下左右四个方向中任选一个，该球员带球，朝指定方向移动 1 个单位。疲劳度上升  $C$ 。
- 停止控球：该球员的疲劳度不改变。

你可以指挥**没有控球**的球员进行如下操作：

- 移动：在上下左右四个方向中任选一个，该球员朝指定方向移动 1 个单位，疲劳度上升  $C$ 。
- 控球：如果该球员所在的位置恰好有球，且没有其他球员控球，该球员才能控球。该球员的疲劳度不改变。

球员和球有可能跑出场外，一个位置上可能有多个球员。球员可视作质点，因此球滚动和运球时都不会因为碰到球员而停下。

让球滚到指定位置的过程中，求所有球员上升的疲劳度之和的最小值。

输入格式

第一行两个整数  $X\ Y$  用空格分隔。  
第二行三个整数  $A\ B\ C$ ，用空格分隔。  
第三行一个整数  $N$ 。接下来的  $N$  行，第  $i$  行两个整数  $x_i, y_i$ ，用空格分隔。  
输入的所有数的含义见题目描述。

输出格式

一行，一个整数，表示所有球员上升的疲劳度之和的最小值。

样例 1

输入：

```
6 5
1 3 6
3
1 1
0 4
6 5
```

输出：

```
26
```

样例解释：

最优解如下：

- 1. 球员 1 将球向上踢出 3 米。疲劳度上升了  $1 \times 3 + 3 = 6$ ，球移动到 (1, 4)。
  - 2. 球员 2 向右移动 1 米。疲劳度又上升了 6。
  - 3. 球员 2 开始控球。
  - 4. 球员 2 向上运球 1 米。疲劳度又上升了 6，球移动到 (1, 5)。
  - 5. 球员 2 将球向右踢出 5 米，疲劳度上升了  $1 \times 5 + 3 = 8$ ，球移动到 (6, 5)。
- 此时，疲劳度之和为  $6 + 6 + 6 + 8 = 26$ 。没有更好的方案。

样例 2

输入：

```
4 6
0 5 1000
6
3 1
4 6
3 0
3 0
4 0
0 4
```

输出：

```
2020
```

样例 3

见下发文件，该样例满足  $N \leq 1000, A = 0$ 。

数据范围

本题采用捆绑测试。  
对于所有数据， $1 \leq X, Y \leq 300, 0 \leq A, B, C \leq 10^9, 2 \leq N \leq 10^5, 0 \leq x_i \leq X, 0 \leq y_i \leq Y, (S_1, T_1) \neq (S_N, T_N)$ 。

子任务 1 (分值：10)

$N = 2$ 。

子任务 2 (分值：30)

$N \leq 1000, A = 0$ 。

子任务 3 (分值：60)

无特殊限制。