







Kategoria: Gremliny (Szkoła Średnia)

Język Programowania: C++/Python

Zadanie: Smocze skarby

# **Smocze skarby**

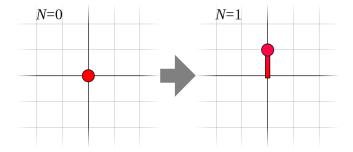
Za siedmioma górami i siedmioma lasami leży bajkowe królestwo Kwantopia – albo raczej leżało, gdyż w dwudziestym pierwszym wieku Kwantopia jest już nie tyle królestwem, co rozwiniętym krajem demokratycznym, z siedmiu lasów wskutek niepohamowanej wycinki drzew pozostały tylko trzy, a niegdyś nękające krainę smoki wyginęły stulecia temu. Od czasu do czasu wciąż zdarza się jednak odkryć niespodziewane pozostałości z przeszłości, przypominające o tych wielkich gadach.

Niedawno archeologowie z Kwantopii odkryli prastary manuskrypt, traktujący o dawno zapomnianej smoczej jamie. Owa jama miałaby zawierać srebro, złoto i kamienie szlachetne zgromadzone za życia przez pewnego szczególnie chciwego smoka – stąd trafiła natychmiast na celownik poszukiwaczy skarbów. Manuskrypt opisuje nawet drogę do jamy. Jest tylko jeden szkopuł – droga ta jest długa i zawiła, przez co łatwo pomylić kierunki, i dlatego wciąż nikomu nie udało się znaleźć smoczego skarbca.

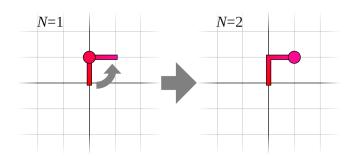
#### Zadanie

Stań się pierwszym odkrywcą jamy. W tym celu napisz program, który znajdzie jej współrzędne na mapie. Według manuskryptu, drogę do jamy można wyznaczyć w następujący sposób:

Zacznij w punkcie (0,0) i wykonaj pierwszy krok na północ, do punktu (0,1).



Następnie weź całą przebytą dotychczas drogę i obróć ją względem punktu, w którym się obecnie znajdujesz, o 90° przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Poruszaj się pojedynczymi krokami wzdłuż tej nowej drogi. Drugi krok prowadzi zatem do punktu (1,1).



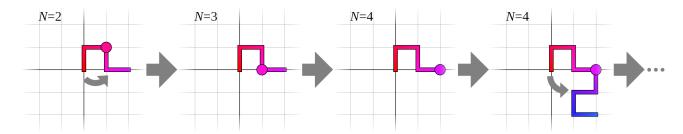


Kategoria: Gremliny (Szkoła Średnia)

Język Programowania: C++/Python

Zadanie: Smocze skarby

Podobnie postąp, gdy dotrzesz do końca nowej drogi, a potem kolejnej, itd., aż wykonasz łącznie N pojedynczych kroków. Wówczas znajdziesz się u progu smoczej jamy.



#### Opis wejścia

W pierwszym wierszu standardowego wejścia znajduje się jedna liczba naturalna T ( $1 \le T \le 100\,000$ ) oznaczająca liczbę niezależnych przypadków testowych do rozpatrzenia. Każdy i-ty z kolejnych T wierszy zawiera jedną liczbę całkowitą  $N_i$  ( $0 \le N_i \le 10^{18}$ ) – liczbę kroków do wykonania w danym przypadku.

## Opis wyjścia

Na standardowe wyjście należy wypisać T wierszy, każdy zawierający dwie liczby oddzielone spacją – w i-tym wierszu powinny znaleźć się współrzędne  $(x_i, y_i)$  smoczej jamy w i-tym przypadku testowym.

# Przykład

Dla przykładowego, podanego poniżej wejścia:

4

3

0

30

8

prawidłową odpowiedzią jest:

1 0

0 0

-5 -3

2 -2



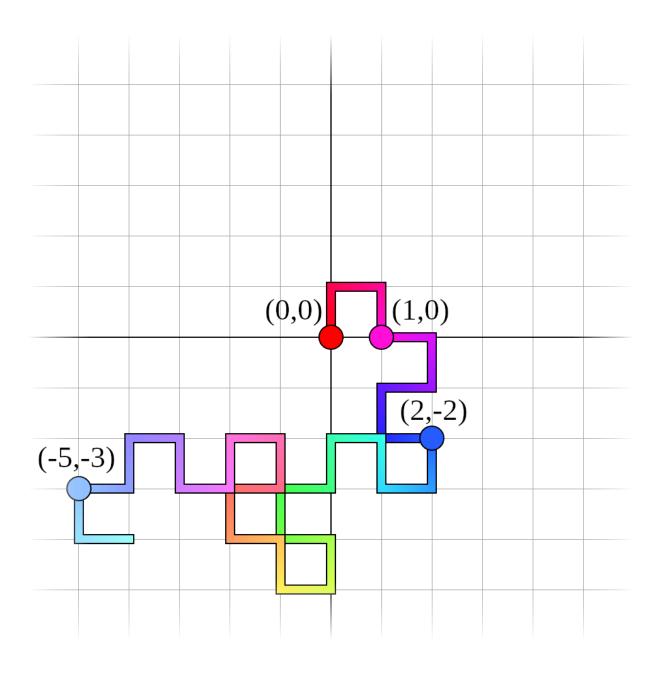
Kategoria: Gremliny (Szkoła Średnia)

Język Programowania: C++/Python

Zadanie: Smocze skarby

## Wyjaśnienie

Na poniższej ilustracji ukazana jest droga do smoczej jamy wraz z punktami, w których jama znajdowałaby się w każdym przypadku testowym.







#### Punktacja

Jeżeli Twój algorytm podoła jedynie części przypadków testowych, zostaniesz nagrodzony częściowymi punktami. Poniższa tabela opisuje poszczególne grupy testów obłożone dodatkowymi założeniami.

Dodatkowe założenia:	Punkty za grupę testów:
$T \le 1000, N_i \le 1000$	10
$N_i \le 10^6$	30
Brak dodatkowych ograniczeń.	60



Biuro Projektu Partnera Wiodącego: Politechnika Łódzka | Wydział Elektrotechniki, Elektroniki, Informatyki i Automatyki | ul. Stefanowskiego 22. pokój 14, 90-924 Łódź | tel. (42) 631-28-89, | e-mail: biuro@cmi.edu.pl | www.cmi.edu.pl

Partner Wiodący Projekt























