

REGISTRAR

FÓRUM

ACADEMIC

CONTESTS

PROBLEMAS

RANKS



URI Online Judge | 1152

Estradas Escuras

Univeristy of Ulm Local Contest Alemanha

Timelimit: 3

Descrição
Tela Cheia
Enviar
Ranking
Fórum
uDebug

GRAFOS

Nestes dias se pensa muito em economia, mesmo em Byteland. Para reduzir custos operacionais, o governo de Byteland decidiu otimizar a iluminação das estradas. Até agora, todas as rotas eram iluminadas durante toda noite, o que custava 1 Dólar Byteland por metro a cada dia. Para economizar, eles decidiram não iluminar mais todas as estradas e desligar a iluminação de algumas delas. Para ter certeza que os habitantes de Byteland continuem a se sentirem seguros, eles querem otimizar o sistema de tal forma que após desligar a iluminação de algumas estradas à noite, sempre existirá algum caminho iluminado de qualquer junção de Byteland para qualquer outra junção.

Qual é a quantidade máxima de dinheiro que o governo de Byteland pode economizar, sem fazer os seus habitantes sentirem-se inseguros?

Entrada

A entrada contém vários casos de teste. Cada caso de teste inicia com dois números \mathbf{m} ($1 \le \mathbf{m} \le 200000$) e \mathbf{n} ($\mathbf{m} \le 1 \le \mathbf{m} \le 200000$), que são o número de junções de Byteland e o número de estradas em Byteland, respectivamente. Seguem n conjuntos de três valores inteiros, \mathbf{x} , \mathbf{y} e \mathbf{z} , especificando qual será a estrada bidirecional entre \mathbf{x} e \mathbf{y} com \mathbf{z} metros ($0 \le \mathbf{x}$, \mathbf{y} < \mathbf{m} e $\mathbf{x} \ne \mathbf{y}$).

A entrada termina com m=n=0. O grafo especificado em cada caso de teste é conectado. O tamanho total de todas as estradas em cada caso de teste é menor do que 2^{31} .

Saída

Para cada caso de teste imprima uma linha contendo a máxima quantidade diária de dólares de Byteland que o governo pode economizar.

	Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
7 11		51
1 7		
3 5		
2 8		
3 9		
. 4 7		
2 4 5		
8 4 15		
5 6		
5 8		
6 9		
6 11		
0		

Univeristy of Ulm Local Contest 2009