

Задача А. Дейкстра

Имя входного файла: `dijkstra.in`
Имя выходного файла: `dijkstra.out`
Ограничение по времени: **1 секунда**
Ограничение по памяти: **64 megabytes**

Дан ориентированный взвешенный граф. Найдите кратчайшее расстояние от одной заданной вершины до другой.

Формат входного файла

В первой строке входного файла три числа: N , S и F ($1 \leq N \leq 2000, 1 \leq S, F \leq N$), где N — количество вершин графа, S — начальная вершина, а F — конечная. В следующих N строках по N чисел — матрица смежности графа, где -1 означает отсутствие ребра между вершинами, а любое неотрицательное число — присутствие ребра данного веса. На главной диагонали матрицы всегда нули.

Формат выходного файла

Вывести искомое расстояние или -1 , если пути не существует.

Пример

dijkstra.in	dijkstra.out
3 1 2 0 -1 2 3 0 -1 -1 4 0	6

Задача В. Расстояние между вершинами

Имя входного файла: `distance.in`
Имя выходного файла: `distance.out`
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Дан неориентированный взвешенный граф. Требуется найти вес минимального пути между двумя вершинами.

Формат входного файла

Первая строка входного файла содержит натуральные числа N , M , S и F ($N \leq 70\,000$, $M \leq 200\,000$, $1 \leq S, F \leq N$, $S \neq F$) — количество вершин и рёбер графа а также номера вершин, длину пути между которыми требуется найти.

Следующие M строк содержат по три натуральных числа b_i , e_i и w_i — номера концов i -ого ребра и его вес соответственно ($1 \leq b_i, e_i \leq n$, $0 \leq w_i \leq 100\,000$).

Формат выходного файла

Первая строка должна содержать одно натуральное число — вес минимального пути между вершинами S и F . Во второй строке через пробел выведите вершины на кратчайшем пути из S в F в порядке обхода.

Если пути из S в F не существует, выведите -1 .

Пример

distance.in	distance.out
4 4 1 3 1 2 1 3 4 5 3 2 2 4 1 4	3 1 2 3

Задача С. Цикл отрицательного веса

Имя входного файла: `negcycle.in`
Имя выходного файла: `negcycle.out`
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Дан ориентированный граф. Определите, есть ли в нём цикл отрицательного веса, и если да, то выведите его.

Формат входного файла

Во входном файле в первой строке число N ($1 \leq N \leq 100$) — количество вершин графа. В следующих N строках находится по N чисел — матрица смежности графа. Все веса рёбер не превышают по модулю 10 000. Если ребра нет, то соответствующее число равно 10^5 .

Формат выходного файла

В первой строке выходного файла выведите «YES», если цикл существует, или «NO» в противном случае. При наличии цикла выведите во второй строке количество вершин в нём, а в третьей строке — вершины, входящие в этот цикл, в порядке обхода. Если циклов отрицательной длины несколько, можно вывести любой из них.

Пример

<code>negcycle.in</code>	<code>negcycle.out</code>
2	YES
0 -1	2
-1 0	1 2

Задача D. Кратчайший путь

Имя входного файла: `path.in`
Имя выходного файла: `path.out`
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 64 megabytes

Дан взвешенный ориентированный граф и вершина s в нем. Требуется для каждой вершины u найти длину кратчайшего пути из s в u .

Формат входного файла

Первая строка входного файла содержит n , m и s — количество вершин, ребер и номер выделенной вершины соответственно ($2 \leq n \leq 2000$, $1 \leq m \leq 5000$).

Следующие m строк содержат описание ребер. Каждое ребро задается стартовой вершиной, конечной вершиной и весом ребра. Вес каждого ребра — целое число, не превосходящее 10^{15} по модулю. В графе могут быть кратные ребра и петли.

Формат выходного файла

Выведите n строк — для каждой вершины u выведите длину кратчайшего пути из s в u , $*$ если не существует пути из s в u и $-$ если не существует кратчайший путь из s в u .

Пример

path.in	path.out
6 7 1	0
1 2 10	10
2 3 5	-
1 3 100	-
3 5 7	-
5 4 10	*
4 3 -18	
6 1 -1	

Задача Е. Лабиринт знаний

Имя входного файла:	<code>maze.in</code>
Имя выходного файла:	<code>maze.out</code>
Ограничение по времени:	2 секунды
Ограничение по памяти:	64 мегабайта

Участникам сборов подарили билеты на аттракцион “Лабиринт знаний”. Лабиринт представляет собой N комнат, занумерованных от 1 до N , между некоторыми из которых есть двери. Когда человек проходит через дверь, показатель его знаний изменяется на определенную величину, фиксированную для данной двери. Вход в лабиринт находится в комнате 1, выход — в комнате N . Каждый участник сборов проходит лабиринт ровно один раз и набирает некоторое количество знаний (при входе в лабиринт этот показатель равен нулю). Ваша задача — показать наилучший результат.

Формат входных данных

Первая строка входного файла содержит целые числа N ($1 \leq N \leq 2000$) — количество комнат и M ($1 \leq M \leq 10\,000$) — количество дверей. В каждой из следующих M строк содержится описание двери — номера комнат, из которой она ведет и в которую она ведет (через дверь в лабиринте можно ходить только в одну сторону), а также целое число, которое прибавляется к количеству знаний при прохождении через дверь (это число по модулю не превышает 10 000). Двери могут вести из комнаты в нее саму, между двумя комнатами может быть более одной двери.

Формат выходных данных

В выходной файл выведите “:)” — если можно пройти лабиринт и получить неограниченно большой запас знаний, “:(” — если лабиринт пройти нельзя, и максимальное количество набранных знаний в противном случае.

Пример

<code>maze.in</code>	<code>maze.out</code>
2 2 1 2 5 1 2 -5	5

Алгоритм Куна:

1. Максимальное паросочетание
2. Испорченный паркет
3. Ладейная атака
4. Покрытие путями
5. Массив и операции (из соревнования)