

[ГЛАВНАЯ](#) [ТОП](#) [КАТАЛОГ](#) [СОРЕВНОВАНИЯ](#) [ТРЕНИРОВКИ](#) [АРХИВ](#) [ГРУППЫ](#) [РЕЙТИНГ](#) [EDU](#) [API](#) [КАЛЕНДАРЬ](#) [ПОМОЩЬ](#)
[ТЕХНОКУБОК](#) 
[ЗАДАЧИ](#) [ОТΟΣЛАТЬ](#) [МОИ ПОСЫЛКИ](#) [СТАТУС](#) [ПОЛОЖЕНИЕ](#) [ЗАПУСК](#)

D. Гоблины и шаманы

ограничение по времени на тест: 2 секунды
 ограничение по памяти на тест: 256 мегабайт
 ввод: стандартный ввод
 вывод: стандартный вывод

Гоблины Мглистых гор очень любят ходить к своим шаманам. Так как гоблинов много, к шаманам часто образуются очень длинные очереди. А поскольку много гоблинов в одном месте быстро образуют шумную толпу, которая мешает шаманам проводить сложные медицинские манипуляции, последние решили установить некоторые правила касательно порядка в очереди.

Обычные гоблины при посещении шаманов должны вставать в конец очереди. Привилегированные же гоблины, знающие особый пароль, встают ровно в ее середину, причем при нечетной длине очереди они встают сразу за центром.

Так как гоблины также широко известны своим непочтительным отношением ко всяческим правилам и законам, шаманы попросили вас написать программу, которая бы отслеживала порядок гоблинов в очереди.

Входные данные

В первой строке входных данных записано число N ($1 \leq N \leq 5 \cdot 10^5$) - количество запросов к программе. Следующие N строк содержат описание запросов в формате:

- „+ i” - гoblin с номером i ($1 \leq i \leq N$) встает в конец очереди.
- „* i” - привилегированный гoblin с номером i встает в середину очереди.
- „-” - первый гoblin из очереди уходит к шаманам. Гарантируется, что на момент такого запроса очередь не пуста.

Выходные данные

Для каждого запроса типа „-” программа должна вывести номер гоблина, который должен зайти к шаманам.

Пример

входные данные	Скопировать
<pre>7 + 1 + 2 - + 3 + 4 - -</pre>	
выходные данные	Скопировать
<pre>1 2 3</pre>	

Университет ИТМО. Алгоритмы и структуры данных y2019

Открытая

Участник



y2019-1-2. Стеки, очереди, СНМ

Закончено

Дорешивание



→ Виртуальное участие

Виртуальное соревнование – это способ прорешать прошедшее соревнование в режиме, максимально близком к участию во время его проведения. Поддерживается только ICPC режим для виртуальных соревнований. Если вы раньше видели эти задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Если вы хотите просто дорешать задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Запрещается использовать чужой код, читать разборы задач и общаться по содержанию соревнования с кем-либо.

[Начать виртуальное участие](#)

→ Отослать?

 Язык: GNU G++17 7.3.0

 Выберите файл: Выберите файл Файл ...выбран
[Отослать](#)

→ Последние послылки

Посылка	Время	Вердикт
64575640	09.11.2019 13:39	Полное решение
64551584	09.11.2019 02:55	Ошибка исполнения на тесте 8
64551213	09.11.2019 02:31	Ошибка исполнения на тесте 6
64551199	09.11.2019 02:30	Ошибка компиляции
64551137	09.11.2019 02:25	Ошибка исполнения на тесте 6



[Codeforces](#) (с) Copyright 2010-2022 Михаил Мирзаянов
Соревнования по программированию 2.0
Время на сервере: 18.03.2022 20:53:50 (f1).
Десктопная версия, переключиться на [мобильную](#).
[Privacy Policy](#)

При поддержке



УНИВЕРСИТЕТ ИТМО