


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

G. Система непересекающихся множеств

ограничение по времени на тест: 2 секунды

ограничение по памяти на тест: 256 мегабайт

ввод: стандартный ввод

вывод: стандартный вывод

Реализуйте систему непересекающихся множеств. Вместе с каждым множеством храните минимальный, максимальный элемент в этом множестве и их количество.

Входные данные

Первая строка входного файла содержит n — количество элементов в носителе ($1 \leq n \leq 300\,000$). Далее операций с множеством. Операция `get` должна возвращать минимальный, максимальный элемент в соответствующем множестве, а также их количество.

Выходные данные

Выведите последовательно результат выполнения всех операций `get`.

Пример

входные данные

[Скопировать](#)

```
5
union 1 2
get 3
get 2
union 2 3
get 2
union 1 3
get 5
union 4 5
get 5
union 4 1
get 5
```

выходные данные

[Скопировать](#)

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

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
64547136	08.11.2019 23:39	Полное решение

