หากไม่ได้รับความอนุญาตจาก นายอัครพนธ์ วัชรพลากร (พี่พีท)

โจทย์ชุดที่สิบแปด วันเสาร์ที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2564 จำนวน 7 ข้อ

ที่	เนื้อหา	โจทย์
1.	Greedy algorithm จำนวน 3 ข้อ	1. ทำลายขวด (Destroy Bottle)
		2. รถเร็วเทพเอพี (AP_Car)
		3. คำพีทซิลล่า (PZ_Word)
2.	Math for TOIs จำนวน 4 ข้อ	4. ตาชั่งแห่งเทพ (Deva scales)
		5. ทำลายสก๊อต (Scotch)
		6. รัชลอนดอนโอลิมปิก (RT_Olympics)
		7. ลิงไต่ราว (Climbing Monkey)

1. เรื่อง Greedy algorithm จำนวน 3 ข้อ

1. ทำลายขวด (Destroy Bottle)

ขวดแก้ว N ขวดวางเรียงกันเป็นแถว ด้านบนเป็นแท่งเหล็กสำหรับทำลายขวดแก้ว แสดงดังรูปด้านล่าง



แท่งเหล็กนี้จะถูกกดลงมา M ครั้งที่ความสูงต่าง ๆ ในแต่ละครั้งที่กด ขวดแก้วที่มีความสูงมากกว่าระยะที่แท่งเหล็กให้จะ แตกไป อย่างไรก็ตาม ภายหลังที่ขวดที่สูงกว่าระยะแตกแล้ว พลังกดอากาศจากการแตกของขวดที่ถูกกดนั้นยังคงอยู่ ทำให้เกิดลม หมุนวนกลับหวนพิสดาร ทำให้ขวดข้าง ๆ ที่วางติดกันถ้ายังไม่แตกจะแตกตามไปด้วย อย่างไรก็ตาม ขวดที่แตกแล้วจะแตกกระจาย เป็นชิ้น เล็กชิ้นน้อยและจะไม่แตกซ้ำอีก

จงเขียนโปรแกรมเพื่อหาว่าในแต่ละครั้งที่กดแท่งเหล็ก จะมีขวดแก้วแตกกี่ขวด?

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดแรก จำนวนเต็มบวก N และ M โดยที่ N, M ไม่เกิน 100,000

N บรรทัดต่อมา ระบุความสูงของขวดต่างๆ โดยความสูงเหล่านี้มีค่าไม่เกิน 2,000,000,000

M บรรทัดต่อมา ระบุระยะกดเหล็ก โดยตัวเลขที่รับเป็นความสูงที่แท่งกดเหล็กเหลือให้ในการกดครั้งต่างๆ ซึ่งมีค่าไม่เกิน 2,000,000,000 โดยขวดที่สูงกว่าระยะนี้จะแตกทั้งหมด

<u>ข้อมูลส่งออก</u>

M บรรทัด แต่ละบรรทัดระบุจำนวนขวดที่แตกทั้งหมดในการกดแต่ละครั้ง

<u>ตัวอย่าง</u>

หากไม่ได้รับความอนุญาตจาก นายอัครพนธ์ วัชรพลากร (พี่พีท)

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
7 4	4
3	1
1	0
4	2
6	
7	
3	
5	
5	
4	
6	
2	

คำอธิบายตัวอย่างที่ 1

ลักษณะการแตกของขวดเป็นดังนี้

เริ่มต้น	3	1	4	6	7	3	5	
กดเหลือความสูง 5:	3	1	X	*	*	X	5	(ขวดที่ 4, 5 แตก ขวดที่ 3, 6 แตกตาม)
กดเหลือความสูง 4:	3	1					*	(ขวดที่ 7 แตก ไม่มีขวดด้านข้าง)
กดเหลือความสูง 6:	3	1			•			(ไม่มีขวดแตก)
กดเหลือความสูง 2:	*	Χ			•			(ขวดที่ 1 แตก ขวดที่ 2 แตกตาม)
++++++++++++								

2. รถเร็วเทพเอพี (AP_Car)

ที่มา: ข้อสอบท้ายค่ายสองคัดเลือกผู้แทนศูนย์ ม.บูรพา รุ่น 13 ออกโดย PeaTT \sim

รถแข่งขันจำนวน N คัน (1 <= N <= 100,000) วิ่งไล่กันบนถนนเส้นตรงแห่งหนึ่ง รถแต่ละคันมีจุดเริ่มต้นเป็นพิกัดจำนวน เต็มบนเส้นจำนวน กล่าวคือรถคันที่ i สำหรับ i = 1, 2, ..., N จะมีจุดเริ่มต้นที่จุด xi และมีความเร็ว vi (0 <= xi <= 1,000,000,000 และ 1 <= vi <= 1,000,000,000) รถทุกคันจะวิ่งด้วยความเร็วคงที่ ดังนั้นเมื่อเวลาผ่านไป T หน่วย รถจะอยู่ที่จุด xi + (T x vi) บนเส้นจำนวน

ถนนสำหรับการแข่งขันรถเป็นถนนเส้นตรงที่มีทั้งสิ้น N เลน กล่าวคือ รถแข่งขันสามารถแซงกันได้โดยไม่ชนกันเพราะอยู่ คนละเลนกัน

รถที่กล้าประกาศตัวว่าเป็นรถเร็วเทพเอพีนั้นจะต้องไม่เคยถูกคันใดแซง รถจะถูกแซงก็ต่อเมื่อ ณ บางเวลาที่รถคันที่อยู่ ด้านหลัง (มีพิกัดบนเส้นจำนวนน้อยกว่า) เคลื่อนที่มาทันพอดี หรือ รถที่อยู่ตำแหน่งเดียวกันเคลือนที่ล้ำไปด้านหน้า จะถือว่ารถถูก แซง

ต้องการจะทราบว่า เมื่อเวลาผ่านไป T หน่วย (1 <= T <= 1,000,000,000) จะมีรถกี่คันที่เรียกตัวเองว่าเป็นรถเร็วเทพเอ พีได้ รับประกันว่าพิกัดของรถตลอดเวลาจนถึงเวลา T หน่วยจะไม่เกิน 2,000,000,000

<u>งานของคูณ</u>

จงเขียนโปรแกรมอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อช่วยหาจำนวนรถเร็วเทพเอพีในการแข่งรถ

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดแรก รับจำนวนเต็มบวก Q แทนจำนวนคำถาม โดยที่ Q มีค่าไม่เกิน 5 ในแต่ละคำถาม ให้รับข้อมูลดังนี้
บรรทัดแรก รับจำนวนเต็มบวก N T ตามลำดับคั่นด้วยช่องว่าง แทนจำนวนรถแข่งและระยะเวลา T ตามลำดับ
โดยที่ 1 <= N <= 100.000 และ 1 <= T <= 1,000.000.000

อีก N บรรทัดต่อมา รับจำนวนเต็มสองจำนวน xi และ vi แสดงข้อมูลของรถแต่ละคันห่างกันหนึ่งช่องว่าง โดยที่ 0 <= xi <= 1,000,000,000 และ 1 <= vi <= 1,000,000,000

20% ของชุดข้อมูลทดสอบจะมีค่า N ไม่เกิน 1,000

<u>ข้อมูลส่งออก</u>

มีทั้งสิ้น Q บรรทัด แต่ละบรรทัดให้แสดงจำนวนรถที่เรียกตัวเองว่าเป็นรถเร็วเทพเอพีได้เมื่อเวลาผ่านไป T หน่วย

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
1	2
5 2	
0 10	
0 5	
10 5	
8 8	
9 7	

คำอธิบายตัวอย่างที่ 1

เมื่อเวลาผ่านไป 2 หน่วย รถที่ยังคงเรียกตัวเองได้ว่าเป็นรถเร็วเทพเอพี มีทั้งสิ้น 2 คัน ได้แก่ รถคันแรก (0 10) และ รถคัน ที่สี่ (8 8) นั่นเอง

+++++++++++++++++

3. คำพีทซิลล่า (PZ Word)

ที่มา: ข้อสอบท้ายค่ายหนึ่งศูนย์ ม.บูรพา รุ่น 17 ออกโดย PeaTT~

คุณจะได้รับสตริงเริ่มต้นที่ประกอบไปด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวพิมพ์เล็ก โดยคุณสามารถดำเนินการได้ 2 อย่าง ได้แก่ ตัดตัวอักษรภาษาอังกฤษบางตัวออกจากสตริงเริ่มต้น หรือ เพิ่มตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวที่ไม่มีอยู่ในสตริงเริ่มต้น เพิ่มเข้ามาที่ ตำแหน่งไหนก็ได้

นิยาม "คำพีทซิลล่า" (Peattzilla word) เป็นคำที่ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ a ถึง z เพียงตัว อักษรละ 1 ตัว เท่านั้น โดยคุณจะต้องเปลี่ยนสตริงเริ่มต้นให้เป็นคำพีทซิลล่า หากมีได้หลายคำ คำพีทซิลล่าจะเป็นคำที่<u>ปรากฏอยู่หน้าสุดตาม พจนานุกรม</u>ภาษาอังกฤษ

<u>งานของคุณ</u>

จงเขียนโปรแกรมเพื่อหาคำพีทซิลล่า

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดแรก รับจำนวนเต็มบวก Q แทนจำนวนคำถาม โดยที่ Q ไม่เกิน 15 อีก Q บรรทัดต่อมา ให้รับสตริงเริ่มต้นที่ประกอบไปด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวพิมพ์เล็ก ยาวไม่เกิน 100,000 ตัวอักษร 50% ของชุดข้อมูลทดสอบ จะมีตัวอักษร a ถึง z ในสตริงเริ่มต้นครบทุกตัวแล้ว ไม่ต้องเพิ่มตัวอักษร

ข้อมูลส่งออก

มีทั้งสิ้น O บรรทัด แต่ละบรรทัดให้แสดงคำพีทซิลล่า

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
2	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxza	acdfghijklmnopqstuvberwxyz
asvbraabrere	

คำอธิบายตัวอย่างที่ 1

มี 2 คำถาม ได้แก่

คำถามแรก ตัดตัวอักษร a ตัวสุดท้ายออก และ เพิ่มตัวอักษร y (ตัวอักษรที่ไม่มีในสตริงเริ่มต้น) เพิ่มในตำแหน่งรองสุดท้าย คำถามที่สอง ตัดตัวอักษร a, b, r, e ที่ปรากฏซ้ำออกให้เหลือเพียงอย่างละหนึ่งตัวอักษร และ เพิ่มตัวอักษรที่ไม่เคยมีใน สตริงเริ่มต้นเข้าไป

+++++++++++++++++++

2. เรื่อง Math for TOIs จำนวน 4 ข้อ

4. ตาชั่งแห่งเทพ (Deva scales)

ที่มา: ข้อสิบสาม FOIC#26 PeaTT~

ตาซั่งแห่งเทพ (Deva scales) เป็นตาซั่งสองแขน ที่มีตุ้มน้ำหนัก 20 อัน ได้แก่ ตุ้มน้ำหนัก 1 หน่วย, ตุ้มน้ำหนัก 3 หน่วย, ตุ้มน้ำหนัก 9 หน่วย, ตุ้มน้ำหนัก 27 หน่วย, ตุ้มน้ำหนัก 81 หน่วย ไล่ไปเรื่อย ๆ จนถึงตุ้มน้ำหนัก 3¹⁹ = 1,162,261,467 หน่วย โดยจะมีตุ้มน้ำหนักต่าง ๆ น้ำหนักละ 1 อันเท่านั้น

ตาชั่งนี้เป็นของ พีทเทพ (นามสมมติ) โดยพีทเทพได้กล่าวเอาไว้ว่า ไม่ว่าไข่ของนางพญาจะหนักเท่าใด เอนเทอร์ก็สามารถ ชั่งให้ตาชั่งแห่งเทพนี้สมดุลได้เสมอ พีทเทพได้พิสูจน์มาแล้ว (ซึ่งคุณจะเชื่อหรือไม่ ก็แล้วแต่คุณ อิอิ)

ตัวอย่างเช่น ถ้าไข่นางพญามีน้ำหนัก 10 หน่วย และวางไว้ที่ตาชั่งข้างซ้าย เอนเทอร์สามารถนำลูกตุ้มน้ำหนัก 9 หน่วยและ 1 หน่วย วางไว้ที่ตาชั่งข้างขวาก็จะทำให้ตาชั่งแห่งเทพนี้สมดุล โดยใช้ตุ้มน้ำหนักทั้งหมด 2 อัน และสิ่งของบนตาชั่งแต่ละข้างจะมี น้ำหนักรวมข้างละ 10 หน่วย

หรือ หากไข่นางพญามีน้ำหนัก 20 หน่วย และวางไว้ที่ตาชั่งข้างซ้าย เอนเทอร์ก็สามารถนำลูกตุ้มน้ำหนัก 9 หน่วยและ 1 หน่วย วางไว้ที่ตาชั่งข้างซ้าย จากนั้นก็นำลูกตุ้มน้ำหนัก 27 หน่วยและ 3 หน่วย วางไว้ที่ตาชั่งข้างขวาก็จะทำให้ตาชั่งแห่งเทพนี้ สมดุล โดยใช้ตุ้มน้ำหนักทั้งหมด 4 อัน และ สิ่งของบนตาชั่งแต่ละข้างจะมีน้ำหนักรวมข้างละ 30 หน่วย

จงเขียนโปรแกรมเพื่อหาว่าเมื่อนำไข่ของนางพญามาวางที่ตาชั่งข้างซ้ายแล้ว เอนเทอร์จะต้องนำตุ้มน้ำหนักมาถ่วงน้อยที่สุด กี่อันเพื่อให้ตาชั่งแห่งเทพนี้สมดุล และสิ่งของบนตาชั่งแต่ละข้างจะมีน้ำหนักรวมข้างละกี่หน่วย

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

หากไม่ได้รับความอนุญาตจาก นายอัครพนธ์ วัชรพลากร (พี่พีท)

บรรทัดเดียว จำนวนเต็มบวก N แทนน้ำหนักของไข่ของนางพญา โดยที่ N ไม่เกิน 1,000,000,000 30% ของชุดข้อมูลทดสอบจะมี N ไม่เกิน 100,000

<u>ข้อมูลส่งออก</u>

บรรทัดเดียว แสดงจำนวนตุ้มน้ำหนักน้อยที่สุดที่ต้องใช้ เว้นวรรคตามด้วย น้ำหนักรวมของสิ่งของบนตาชั่งแห่งเทพข้างหนึ่ง

<u>ตัวอย่าง</u>

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
20	4 30

+++++++++++++++++

5. ทำลายสก๊อต (Scotch)

์ ที่มา: ข้อสิบสอง EOIC#28 PeaTT~

คุณมีแผ่นใสรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสสองแผ่นซึ่งมีขนาดเท่ากันพอดี แต่ละแผ่นถูกแบ่งเป็นตารางขนาด n คูณ n ช่อง
คุณใช้ปากกาเมจิกสีดำระบายแผ่นใสแผ่นแรกเป็นลายตารางหมากรุก โดยที่แต่ละช่องของตารางหมากรุกมีขนาด a คูณ a
โดยที่มุมบนซ้ายของตารางจะเป็นตารางที่เป็นช่องสีดำเสมอ ส่วนช่องตารางหมากรุกที่อยู่ทางขวาและที่อยู่ด้านล่างอาจจะมีขนาดไม่
เต็มเป็นช่องก็ได้ นอกจากนี้คุณก็ทำเช่นเดียวกันกับแผ่นใสแผ่นที่สอง แต่คราวนี้ตารางหมากรุกแต่ละช่องมีขนาด b คูณ b แทน
โดยที่ a. b <= n เสมอ

คุณเอาแผ่นใสสองแผ่นมาวางทาบกันพอดี แล้วสงสัยว่ามีช่องที่คุณเห็นว่าเป็นสีดำกี่ช่องกันแน่? ยกตัวอย่างเช่น ถ้า n=10, a=3, b=4 แล้ว แผ่นใสทั้งสองแผ่นของคุณจะมีลักษณะตามที่เห็นข้างล่างนี้

######.	######	#######
######.	######	#######
######.	######	#######
####	######	########
####	####	#####.#
####	####	#####.#
######.	####	###.####.
######.	####	###.####.
######.	######	#######
####	######	########

จากภาพ '#' แทนช่องที่ระบายสีดำ และ '.' แทนช่องใส ภาพทางซ้ายแสดงแผ่นใสขนาด 10×10 ที่ถูกระบายสีเป็นลาย ตารางหมากรุกแต่ละช่องมีขนาด 3×3 ภาพตรงกลางแสดงแผ่นใสขนาด 10×10 ที่ถูกระบายสีเป็นลายตารางหมากรุกแต่ละช่องมีขนาด 4×4 และ ภาพทางขวาแสดงการเอาแผ่นใสทั้งสองมาทาบกันพอดี พบว่าจะมีช่องสีดำทั้งสิ้น 76 ช่อง

จงเขียนโปรแกรมเพื่อหาว่า เมื่อเอาแผ่นใสมาวางทาบกันพอดี จะมีช่องสีดำทั้งสิ้นกี่ช่อง?

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดเดียว จำนวนเต็มบวก n a b ตามลำดับห่างกันด้วยเว้นวรรคหนึ่งช่อง โดยที่ n ไม่เกิน 1,000,000

หากไม่ได้รับความอนุญาตจาก นายอัครพนธ์ วัชรพลากร (พี่พีท)

30% ของชุดทดสอบจะมี n <= 1,000

<u>ข้อมูลส่งออก</u>

บรรทัดเดียว จำนวนช่องที่เป็นสีดำ เมื่อนำแผ่นใสทั้งสองมาวางทาบกันพอดี

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
10 3 4	76

+++++++++++++++++

6. รัชลอนดอนโอลิมปิก (RT_Olympics)

ที่มา: ข้อสิบสอง Rush TOI 2018 โจทย์สำหรับติวผู้แทนศูนย์ สอวน. คอมพิวเตอร์ ม.บูรพา รุ่น 14

ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่ลอนดอน ได้มีการแข่งขันทั้งสิ้น M วันติดต่อกัน โดยจะต้องมีการแข่งทุกวัน เมื่อเปิดให้มีการ ลงทะเบียนปรากฏว่ามีทีมที่เข้าร่วมแข่งขันเป็นจำนวนมาก เจ้าภาพคำนวณดูแล้วว่าต้องให้มีการแข่งขันทั้งหมด N คู่ด้วยกันจึงจะหา ผู้ชนะได้

เพื่อไม่ให้มีบริษัทที่ถือลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดแค่เพียงบริษัทเดียว นโยบายขององค์กรโอลิมปิกจึงกำหนดให้ผู้ถ่ายทอดจะมี ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดเป็นช่วงวันที่ต่อเนื่องกันและต้องถ่ายทอดทุกคู่ของการแข่งขันที่เกิดขึ้นในช่วงวันดังกล่าว

บริษัทของคุณมีความตั้งใจจะขอซื้อลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดนี้ เพื่อให้ใช้ค่าลิขสิทธิ์ที่เสียไปอย่างคุ้มค่า บริษัทของคุณมี นโยบายที่จะต้องถ่ายทอดการแข่งขันให้ได้ครบ P คู่พอดีเท่านั้น ถ้าไม่ได้ครบก็จะไม่ยินดีซื้อลิขสิทธิ์การถ่ายทอดนี้มา

การตัดสินใจครั้งนี้สร้างปัญหาใหญ่ เนื่องจากตอนนี้ตารางการแข่งขันยังไม่เปิดเผย แต่ได้เวลาที่บริษัทต้องทำการยืนยันทำ สัญญาขอถ่ายทอดสดการแข่งขันแล้ว เป็นที่ทราบกันว่าค่าลิขสิทธิ์นั้นแพงมาก และบริษัทยังไม่ต้องการแบกรับความเสี่ยงที่อาจ เกิดขึ้นได้ถ้าไม่สามารถถ่ายทอดได้ตามนโยบาย ดังนั้นบริษัทจะตกลงทำสัญญาก็ต่อเมื่อ <u>ไม่ว่าตารางการแข่งขันจะถูกจัดมาอย่างไรก็ตาม</u> บริษัทจะสามารถเลือกช่วงวันที่ต่อเนื่องกันเพื่อถ่ายทอดสดการแข่งขันได้ครบพอดี P คู่เสมอ

<u>งานของคุณ</u>

จงเขียนโปรแกรมเพื่อตัดสินใจว่า บริษัทจะตกลงทำสัญญาหรือไม่?

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดแรก จำนวนเต็มบวก Q แทนจำนวนชุดทดสอบย่อย โดยที่ Q ไม่เกิน 800 อีก Q บรรทัดต่อมา แต่ละบรรทัด รับจำนวนเต็มบวก N M P โดยที่ N <= 25 และ 1 <= M, P <= N

<u>ข้อมูลส่งออก</u>

มีทั้งสิ้น Q บรรทัด หากบริษัทตกลงทำสัญญาให้ตอบ yes หากไม่ควรทำสัญญาให้ตอบ no

<u>ตัวอย่าง</u>

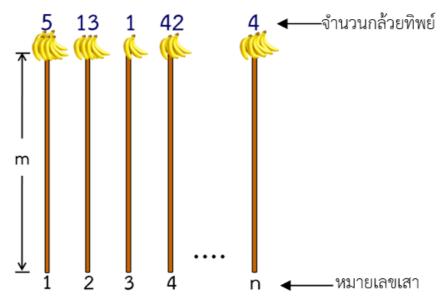
ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
2	yes
5 3 3	no
6 3 3	

+++++++++++++++++

7. ลิงไต่ราว (Climbing Monkey)

-ที่มา: ข้อสอบโอลิมปิกวิชาการระดับชาติครั้งที่ 10 ณ ศูนย์ สอวน. ม.อุบลราชธานี

ลิงน้อยชื่อ "ต๋อย" อาศัยอยู่ ณ อุทยานแห่งชาติผาแต้มซึ่งเป็นอุทยานที่มีผืนป่าที่อุดมสมบูรณ์ที่สุดผืนหนึ่ง ท่านเทพารักษ์ ประจำอุทยานต้องการทดสอบสติปัญญาของลิงต๋อย จึงสร้างปริศนาที่มีเสาวิเศษ จำนวน n ต้น และเสาแต่ละต้นสูง m เมตร เสา วิเศษทั้งหมดตั้งเรียงกันเป็นแนวเส้นตรง โดยแต่ละต้นมีหมายเลขประจำเสา คือ 1, 2, 3, ..., n - 1, n เขียนกำกับตามลำดับ (ดัง ตัวอย่างในรูปที่ 1) เสาทั้งหมดมีระยะห่างระหว่างต้นเท่ากัน และบนยอดเสาวิเศษแต่ละต้นมีกล้วยทิพย์อยู่จำนวนต่างกัน

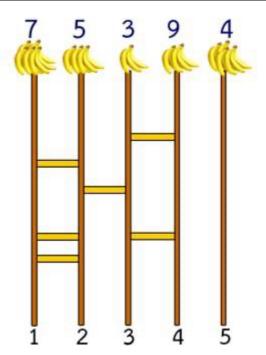


รูปที่ 1 แสดงตัวอย่างการตั้งเรียงเสาวิเศษที่ท่านเทพารักษ์สร้าง

ท่านเทพารักษ์สามารถเสกกิ่งไม้มาเชื่อมระหว่างเสาวิเศษสองต้นที่อยู่ติดกันในแนวนอน (หรือแนวระดับ) เป็นจำนวน k กิ่ง ได้ โดยเสาวิเศษที่อยู่ติดกันหมายถึง เสาวิเศษต้นที่ 1 อยู่ติดกับต้นที่ 2, เสาวิเศษต้นที่ n อยู่ติดกับต้นที่ n-1 และเสาวิเศษต้นที่ i อยู่ ติดกับต้นที่ i-1 และ ต้นที่ i+1 เมื่อ i = 2, 3, ..., n-1 และตั้งกฎไว้ว่าจะไม่มีกิ่งไม้เชื่อมที่ฐานของเสาวิเศษ (ความสูง 0 เมตร) และที่ ยอดเสาวิเศษ (ความสูง m เมตร) กิ่งไม้เชื่อมที่ระดับความสูงเดียวกันจะไม่อยู่ติดกัน ตัวอย่างเช่น ถ้ามีกิ่งไม้เชื่อมระหว่างเสาวิเศษ ต้นที่ 1 กับเสาวิเศษต้นที่ 2 ที่ระดับความสูง 5 เมตร จะไม่มีกิ่งไม้เชื่อมระหว่างเสาวิเศษต้นที่ 2 กับเสาวิเศษต้นที่ 3 ที่ระดับความสูง 5 เมตร

ทั้งนี้ระหว่างเสาวิเศษที่อยู่ติดกันสองเสาใด ๆ อาจจะมีกิ่งไม้เชื่อมได้ในหลายระดับความสูง หรืออาจจะไม่มีกิ่งไม้เชื่อมเลยก็ ได้ ตัวอย่างดังรูปที่ 2

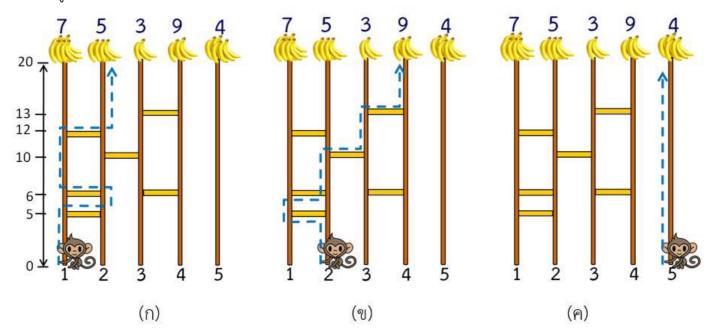
หากไม่ได้รับความอนุญาตจาก นายอัครพนธ์ วัชรพลากร (พี่พีท)



รูปที่ 2 แสดงตัวอย่างการเชื่อมระหว่างเสาวิเศษด้วยกิ่งไม้เชื่อมในแนวนอน

ท่านเทพารักษ์ตั้งเงื่อนไขให้ลิงต๋อยปีนขึ้นเสาวิเศษต้นที่กำหนด เพื่อเก็บกล้วยทิพย์บนยอดเสา โดยลิงต๋อยสามารถปีนขึ้นได้ เพียงอย่างเดียว ไม่สามารถปีนลงได้ และจะปีนได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น ระหว่างปีนขึ้นถ้าลิงต๋อยพบกิ่งไม้เชื่อมลิงต๋อยจะถูกบังคับ ให้ไต่ตามกิ่งไม้เชื่อมนั้นไปยังเสาวิเศษอีกต้นที่เชื่อมอยู่เสมอ ตัวอย่างดังรูปที่ 3

- รูป (ก) ลิงต๋อยเริ่มปืนเสาวิเศษต้นที่ 1 แล้วเก็บกล้วยทิพย์จากเสาวิเศษต้นที่ 2
- รูป (ข) ลิงต๋อยเริ่มปืนเสาวิเศษต้นที่ 2 แล้วเก็บกล้วยทิพย์จากเสาวิเศษต้นที่ 4
- รูป (ค) ลิงต๋อยเริ่มปืนเสาวิเศษต้นที่ 5 แล้วเก็บกล้วยทิพย์จากเสาวิเศษต้นที่ 5

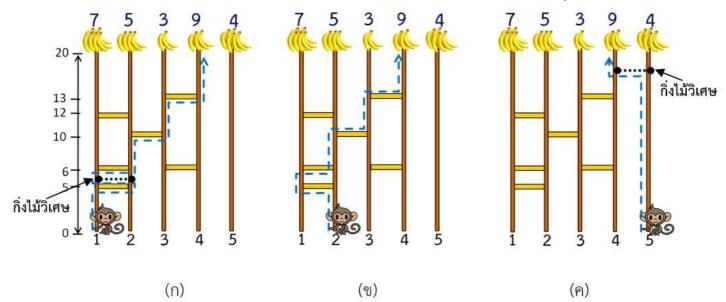


รูปที่ 3 แสดงภาพเส้นทางในการปืนไปเก็บกล้วยทิพย์ของลิงต๋อย ยิ่งไปกว่านั้นท่านเทพารักษ์ได้มอบกิ่งไม้วิเศษหนึ่งอันแก่ลิงต๋อย สำหรับใช้เชื่อมเสาวิเศษต้นใดก็ได้ที่อยู่ติดกันที่ระดับความ

หากไม่ได้รับความอนุญาตจาก นายอัครพนธ์ วัชรพลากร (พี่พีท)

สูงใดก็ได้ตามที่ลิงต๋อยต้องการ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของเส้นทางในการปืนไปเก็บกล้วยทิพย์ให้ได้จำนวนมากที่สุด โดยระดับความสูง ของกิ่งเป็นทศนิยมได้ และการเชื่อมต้องไม่ขัดแย้งกับกฎที่เทพารักษ์กำหนดไว้ก่อนหน้านี้ ทั้งนี้ลิงต๋อยไม่จำเป็นต้องใช้กิ่งไม้วิเศษนี้ก็ ได้ ดังตัวอย่างในรูปที่ 4

- รูป (ก) ลิงต๋อยเริ่มปืนเสาวิเศษต้นที่ 1 และใช้กิ่งไม้วิเศษเชื่อมเสาวิเศษต้นที่ 1 กับเสาวิเศษต้นที่ 2 ที่ระดับความสูงใดก็ได้ ที่มากกว่า 5 เมตร แต่ไม่ถึง 6 เมตร เพื่อที่จะเก็บกล้วยทิพย์จากเสาวิเศษต้นที่ 4 ซึ่งมีจำนวนกล้วยทิพย์มากที่สุด
- รูป (ข) ลิงต๋อยเริ่มปืนเสาวิเศษต้นที่ 2 โดยไม่จำเป็นต้องใช้กิ่งไม้วิเศษ เพื่อที่จะเก็บกล้วยทิพย์จากเสาวิเศษต้นที่ 4 ซึ่งมี จำนวนกล้วยทิพย์มากที่สุด
- รูป (ค) ลิงต๋อยเริ่มปืนเสาวิเศษต้นที่ 5 และใช้กิ่งไม้วิเศษเชื่อมเสาวิเศษต้นที่ 4 กับเสาวิเศษต้นที่ 5 ที่ระดับความสูงใดก็ได้ ที่มากกว่า 13 เมตร แต่ไม่ถึง 20 เมตร เพื่อที่จะเก็บกล้วยทิพย์จากเสาวิเศษต้นที่ 4 ซึ่งมีจำนวนมากที่สุดสำหรับการปืนในครั้งนี้



รูปที่ 4 แสดงตัวอย่างการใช้กิ่งไม้วิเศษเพื่อให้สามารถเก็บกล้วยทิพย์ได้จำนวนมากที่สุดที่เป็นไปได้
ด้วยความที่ผู้รู้วัยเยาว์ที่มารวมตัวกันในการแข้งขันคอมพิวเตอร์โอลิมปิกระดับชาติ ครั้งที่ 10 ณ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
เป็นผู้โอบอ้อมอารีต่อสัตว์โลก ไม่อาจนิ่งดูดายให้ลิงน้อยได้กล้วยทิพย์จำนวนน้อยกว่าที่ควรจะเป็นจึงอยากให้ผู้รู้วัยเยาว์ช่วยเขียน
โปรแกรมเพื่อหาว่าเจ้าลิงต๋อยจะสามารถเก็บกล้วยทิพย์ได้จำนวนมากที่สุดที่เป็นไปได้เท่าใด เมื่อท่านเทพารักษ์กำหนดเสาวิเศษที่
จะให้ลิงต๋อยเริ่มปืน และการปืนเป็นไปตามเงื่อนไขข้างต้น

<u>งานของคูณ</u>

จงเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อหาจำนวนกล้วยทิพย์ที่มากที่สุดที่ลิงต๋อยจะสามารถเก็บได้ พร้อมระบุ ว่ามีการใช้กิ่งไม้วิเศษในเส้นทางการปืนไปเก็บกล้วยทิพย์หรือไม่

<u>ข้อมูลนำเข้า</u>

บรรทัดแรก ประกอบด้วยจำนวนเต็ม m, n และ k แต่ละจำนวนถูกคั่นด้วยช่องว่างหนึ่งช่อง แสดงความสูงของเสาวิเศษ จำนวนเสาวิเศษ และจำนวนกิ่งไม้ทั้งหมด ตามลำดับ โดย 10 <= m <= 100,000; 3 <= n <= 200,000 และ 0 <= k <= 1,000,000

บรรทัดที่สอง ประกอบด้วยจำนวนเต็มบวก n จำนวน ระบุจำนวนกล้วยทิพย์ในยอดเสาต้นที่ 1 ถึงต้นที่ n ตามลำดับ และ จำนวนกล้วยทิพย์มีค่าไม่เกิน 100,000,000 แต่ละจำนวนถูกคั่นด้วยช่องว่างหนึ่งช่อง

บรรทัดที่สาม ถึง บรรทัดที่ k+2 แต่ละบรรทัดประกอบด้วยจำนวนเต็มสองจำนวน แต่ละจำนวนถูกคั่นด้วยช่องว่างหนึ่ง ช่อง แสดงข้อมูลของกิ่งไม้เชื่อมที่ i ว่าเชื่อมเสาวิเศษหมายเลข p_i กับ p_{i+1} ณ ระดับความสูง h_i โดยจำนวนแรก คือ หมายเลขเสา วิเศษ p_i, จำนวนที่สอง คือ ระดับความสูง h_i ของกิ่งไม้เชื่อมที่ i โดยที 1 <= i <= k; 1 <= p_i <= n-1 และ 0 < h_i < m บรรทัดที่ k+3 เป็นจำนวนเต็มหนึ่งตัว ระบุหมายเลขเสาวิเศษที่ท่านเทพารักษ์กำหนดให้ลิงต๋อยเริ่มปืน โดยมีค่าได้ตั้งแต่ 1 ถึง n

ข้อมูลส่งออก

บรรทัดแรก ระบุจำนวนกล้วยทิพย์ที่มากที่สุดที่ลิงต๋อยสามารถเก็บได้ บรรทัดที่สอง ระบุว่าลิงต๋อย ได้ใช้กิ่งไม้วิเศษหรือไม่ โดยให้ระบุว่า "USE" (อักษรภาษาอังกฤษตัวพิมพ์ใหญ่) ในกรณีที่ใช้กิ่ง ไม้วิเศษ และระบุ "NO" (อักษรภาษาอังกฤษตัวพิมพ์ใหญ่) กรณีที่ไม่ได้ใช้กิ่งไม้วิเศษ

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
20 5 6	9
7 5 3 9 4	USE
1 5	
1 6	
2 10	
1 12	
3 6	
3 13	
1	

+++++++++++++++++