

## A. Bit Estranho, Desativar!

time limit per test: 1 second

memory limit per test: 256 megabytes

A cada segundo, milhares partículas chamadas de raios cósmicos, viajando perto da velocidade da luz, atingem cada metro quadrado da atmosfera da Terra, lançando uma cascata de partículas carregadas que caem na superfície do planeta. Quando essas partículas atingem os transistores de microchips, elas podem causar falhas e até mesmo provocar travamentos de computadores. Esse é um fenômeno raro, mas bits podem ser invertidos devido a uma ou várias dessas interferências.

Dessa vez, o problema é de excesso! Então, a empresa Inovação em Dispositivos Periféricos (IDP) pediu a sua ajuda para consertar possíveis excessos que possam ocorrer devido a essa interferência cósmica. Sua tarefa é a seguinte, após detectar que em um número um bit está estranho, você deve desativar esse bit, transformando-o em 0, caso não o seja. Por exemplo, se na memória encontra-se o número 46, que está com problema no bit 3 (começando a contagem de zero e do bit menos significativo), a desativação desse bit fica o seguinte:

```

7 6 5 4 3 2 1 0    <- Posições
0 0 1 0 1 1 1 0    <- 46 em binário
-----
0 0 1 0 0 1 1 0    <- Desativando-se o bit na posição 3
0 0 1 0 0 1 1 0    <- 38 em binário
  
```

### Input

A primeira linha da entrada possui dois inteiros  $N$  ( $0 < N \leq 100000$ ) e  $B$  ( $0 \leq B \leq 31$ ), separados por espaço. As  $N$  linhas seguintes possuem  $N$  inteiros  $V$  ( $0 \leq V \leq 10^9$ ) cada, que são os números cujo o bit na posição  $B$  deve ser desativado.

### Output

A saída deve possuir  $N$  linhas, onde cada linha é o inteiro  $V_i$  com o respectivo bit desativado, conforme os exemplos.

### Examples

<b>input</b>	<a href="#">Copy</a>
1 3 46	
<b>output</b>	<a href="#">Copy</a>
38	

  

<b>input</b>	<a href="#">Copy</a>
3 2 7 48 18	
<b>output</b>	<a href="#">Copy</a>
3 48 18	

### IDP - TAA - 2025/02

Private

Participant



#### → About Group



Este grupo tem o objetivo de organizar as atividades de programação da disciplina de Técnicas de Programação e Análise de Algoritmos.

[Group website](#)

#### → Group Contests

- TAA - LEA 05
- TAA - LEE 05
- TAA - LEA 04
- TAA - LEE 04
- TAA - AS 01
- TAA - LEA 03
- TAA - LEE 03
- TAA - LEA 02
- TAA - LEE 02
- TAA - LEA 01
- TAA - LEE 01
- ET - Exercício de Testes

### TAA - LEA 02

Finished

Practice



#### → Submit?

 Language: GNU G++17 7.3.0

Choose  
file:

Escolher Arquivo

Nenhu...colhido

Submit

→ Last submissions		
Submission	Time	Verdict
<a href="#">337754721</a>	Sep/09/2025 15:46	Accepted

---

[Codeforces](#) (c) Copyright 2010-2025 Mike Mirzayanov  
The only programming contests Web 2.0 platform  
Server time: Nov/11/2025 09:34:31<sup>UTC-3</sup> (i2).  
Desktop version, switch to [mobile version](#).  
[Privacy Policy](#) | [Terms and Conditions](#)

Supported by

