## Além da Escuridão

Por Leandro Zatesko, UFFS 🔯 Brazil

## Timelimit: 6

E esta foi a 3ª Maratona de Programação *Júnior* da UFFS! Esperamos sinceramente que você tenha se divertido! Se porventura você não conseguiu resolver algum problema, discuta-o depois com seus colegas e professores, estude os conteúdos que você ainda não domina, e encare o problema novamente. Todos os problemas desta competição estarão disponíveis no URI Online Judge assim que possível. Se você nunca havia participado de uma Maratona de Programação antes e gostou, venha participar do Clube de Programação para se aperfeiçoar, aprender mais e treinar!







Mas antes de dizermos adeus, temos ainda mais uma tarefa para você. O oeste catarinense está na escuridão total, pois um tornado devastou a região. Antes, a infraestrutura elétrica da região era maravilhosa, de modo que duas torres de energia eram conectadas diretamente por cabos de energia se e somente se entre essas torres existia uma estrada. O tornado não danificou as estradas, apenas as torres e cabos de energia. De todas as empresas que se propuseram a restaurar a infraestrutura elétrica da região, a que apresentou a melhor proposta foi a Pikachu S. A. Para começar os trabalhos, a Pikachu S. A. exigiu do Governo algumas informações. Se essas informações não satisfizerem algumas condições, a Pikachu S. A. rescindirá o contrato e o Governo terá de contratar uma empresa, para nossa tristeza. A saber, as condições exigidas pela Pikachu S. A. são:

- 1. A empresa não construirá nenhuma torre nova, apenas restaurará todas as torres antigas.
- 2. A empresa não conectará duas torres por cabos de energia se essas torres não eram antes conectadas.
- 3. A empresa fará apenas o mínimo de conexões entre torres necessário para que as torres estejam todas interconectadas, direta ou indiretamente, e gastará o mínimo possível de metros de cabeamento.
- 4. Cada torre que for restaurada precisará receber um funcionário da Pikachu S. A. para monitorar a torre diariamente. Este funcionário pode ser um funcionário efetivo ou um estagiário.
- 5. Se os funcionários que duas torres receberem forem estagiários, então deve existir uma estrada conectando as duas torres diretamente.
- 6. Se os funcionários que duas torres receberem forem efetivos, então não deve existir uma estrada conectando as duas torres diretamente.
- 7. O número de funcionários efetivos deve ser o menor possível.

Uma curiosidade acerca da infraestrutura antiga é que a cada torre havia sido atribuído um código binário, de modo que a conexão entre duas torres, se existisse, custasse, em metros de cabeamento, exatamente o comprimento do maior subcódigo binário comum aos códigos de ambas as torres. Por exemplo, se os códigos de duas torres eram respectivamente 000011 e 001100, o custo da conexão entre essas duas torres era, e continua sendo, 4.

## **Entrada**

A primeira linha da entrada contém dois inteiros,  $\mathbf{N}$  e  $\mathbf{M}$  ( $2 \le \mathbf{N} \le 10^3$ ,  $0 \le \mathbf{M} \le 10^5$ ), os quais representam respectivamente o número de torres e o número de conexões na infraestrutura antiga, sendo cada conexão descrita numa das  $\mathbf{M}$  linhas seguintes por dois inteiros,  $\mathbf{i}$  e  $\mathbf{j}$  ( $1 \le \mathbf{i}$ ,  $\mathbf{j} \le \mathbf{N}$ ), os quais identificam as torres que eram conectadas. Por fim, a  $\mathbf{i}$ -ésima das  $\mathbf{N}$  últimas linhas da entrada descreve o código binário, de comprimento positivo não maior que 100, da torre  $\mathbf{i}$ .

## Saída

Se não é possível satisfazer as condições da Pikachu S. A., imprima uma linha contendo unicamente a carinha: [. Senão, imprima duas linhas: a primeira contendo unicamente a carinha:]; e a segunda contendo três valores, representando respectivamente o número de estagiários necessários, o número de funcionários efetivos e o custo mínimo necessário para restaurar a infraestrutura.

	Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
6 11		:]
1 2		4 2 16
1 3		
1 4		
1 5		
1 6		
2 3		
2 6		
3 4		
3 6		
4 6		
5 6		
000011		
001100		
001111		
110000		
110011		
111100		

<sup>3&</sup>lt;sup>a</sup> Maratona de Programação *Júnior* da UFFS