

All Contests > DP Modul 4 - B > MudMud Accio!

MudMud Accio!

locked

Problem

Submissions

Leaderboard

Discussions



Sekolah Hogwarts memang penuh teka – teki. Summoning Charm (Accio) https://harrypotter.fandom.com/wiki/Summoning_Charm adalah salah satu mantra untuk mengambil barang. Ingin tahu bagaimana spell ini bekerja? Tidak, ini rahasia. 1 nilai membutuhkan 1 power dari tongkat sihir. Tongkat MudMud mempunyai N power, syarat barang bisa di-Accio adalah ketika nilai yang berbanding terbalik dengan gaya tarik gravitasi yang bekerja antara MudMud dan benda kurang dari N power

Selalu gunakan Hogwarts Struct. Jika tidak, kau akan dikeluarkan dari Hogwarts

Input Format

Baris pertama adalah N. Baris selanjutnya adalah posisi MudMud dan barang tersebut dalam 4 dimensi, berhenti jika N = 0

Constraints

-

Output Format

Outputkan "Accio!" jika spell Accio berhasil dikeluarkan, dan

"YOU HAVE GOT IT, MUD, AND YOU WILL GIVE IT TO ME! Accio prophecy! ACCIO PROPHECY!" jika spell Accio tidak berhasil dikeluarkan.

Sample Input 0

```
28
0 1 2 3
0 4 5 6
10
1 10 0 0
0 6 0 0
10
1 2 0 0
0 1 2 0
```

```
9
1 4 0 0
2 5 0 0
100
5 10 11 12
0 1 10 10
0
```

Sample Output 0

```
Accio!
YOU HAVE GOT IT, MUD, AND YOU WILL GIVE IT TO ME! Accio prophecy! ACCIO PROPHECY!
Accio!
Accio!
YOU HAVE GOT IT, MUD, AND YOU WILL GIVE IT TO ME! Accio prophecy! ACCIO PROPHECY!
```

[f](#) [t](#) [in](#)

Submissions: 15

Max Score: 100

Difficulty: Medium

Rate This Challenge:

☆☆☆☆☆

[More](#)

C++



```
1 #include <cmath>
2 #include <cstdio>
3 #include <vector>
4 #include <iostream>
5 #include <algorithm>
6 using namespace std;
7
8
9 int main() {
10     /* Enter your code here. Read input from STDIN. Print output to STDOUT */
11     return 0;
12 }
13
```

Line: 1 Col: 1

[Upload Code as File](#) ☐ [Test against custom input](#)

[Run Code](#)

[Submit Code](#)

[Interview Prep](#) | [Blog](#) | [Scoring](#) | [Environment](#) | [FAQ](#) | [About Us](#) | [Support](#) | [Careers](#) | [Terms Of Service](#) | [Privacy Policy](#) |