

ปราบปีศาจหิมะ (SnowMonster)

ปีศาจหิมะที่ดุร้ายออกอาละวาดในเมืองแสนสุข ผู้ครองเมืองประกาศหาเหล่านักรบผู้กล้ามาช่วยกันปราบปีศาจหิมะตัวนี้ และได้แก่นักรบผู้กล้ามารวมกันทั้งหมด N คน มีหมายเลขประจำตัว (i) ตั้งแต่ 1 ถึง N และต่างมีท่าไม้ตายที่จะสามารถลดพลังชีวิตของปีศาจหิมะลงได้บางส่วนหรือทั้งหมด ทั้งนี้ท่าไม้ตายของนักรบผู้กล้าคนที่ i สามารถลดพลังชีวิตปีศาจหิมะได้ D_i หน่วย ($1 \leq i \leq N$) ปีศาจหิมะนี้มีพลังชีวิตทั้งหมด E หน่วย ปีศาจหิมะจะถูกปราบลงได้ก็ต่อเมื่อมีนักรบผู้กล้าสองคน i และ j ผนึกกำลังกันแล้วสามารถกำจัดพลังชีวิตของปีศาจหิมะได้หมดพอดี ไม่ขาดไม่เกินแม้หน่วยเดียว นอกจากนี้คนหนึ่งจะต้องมีหมายเลขประจำตัวเป็นเลขคู่ และอีกคนจะต้องมีหมายเลขประจำตัวเป็นเลขคี่ด้วย

ยกตัวอย่างเช่น หากปีศาจหิมะมีพลังชีวิต 48 หน่วย แล้วมีกลุ่มนักรบผู้กล้า 5 คน ซึ่งมีท่าไม้ตายที่ลดพลังชีวิตปีศาจหิมะได้ 10, 30, 28, 20 และ 18 หน่วยตามลำดับ จะได้ว่ามีนักรบผู้กล้า 2 คู่ที่สามารถส่งไปปราบปีศาจหิมะได้ นั่นคือ คู่แรกได้แก่นักรบผู้กล้าคนที่สองและคนที่ห้า คู่ที่สองได้แก่นักรบผู้กล้าคนที่สามและสี่

จงเขียนโปรแกรมเพื่อค้นหาว่าในบรรดานักรบผู้กล้าที่มารวมกันนี้มีนักรบผู้กล้าทั้งหมดกี่คู่ที่สามารถปราบปีศาจหิมะตัวนี้ได้

ข้อมูลเข้า

ข้อมูลเข้ามี $N+1$ บรรทัด

- บรรทัดแรก ประกอบด้วยจำนวนเต็มบวก 2 จำนวน ได้แก่ N และ E ตามลำดับ คั่นแต่ละจำนวนด้วยช่องว่างหนึ่งช่อง โดยกำหนดให้ $2 \leq N \leq 100$ และ $2 \leq E \leq 1,000$
- บรรทัดที่สองถึงบรรทัดที่ $N+1$ แต่ละบรรทัดมีจำนวนเต็มบวกหนึ่งจำนวน ระบุ D_i ซึ่งเป็นปริมาณพลังชีวิตของปีศาจหิมะที่ท่าไม้ตายของนักรบผู้กล้าคนที่ i สามารถลดได้ คั่นแต่ละจำนวนด้วยช่องว่างหนึ่งช่อง กำหนดให้ $1 \leq i \leq N$ และ $1 \leq D_i \leq 1,000$

หมายเหตุ

กำหนดให้ข้อมูลเข้าทุกตัวมีค่าถูกต้องตามรูปแบบ ขอบเขต และขีดของค่าที่เป็นไปได้เสมอ นักศึกษาไม่จำเป็นต้อง

ตรวจสอบ (validate) ข้อมูลเข้า

ข้อมูลส่งออก

ข้อมูลส่งออกมีสองบรรทัด

- บรรทัดแรก แสดงจำนวนเต็มบวกหนึ่งจำนวน ระบุจำนวนคู่ของนักรบผู้กล้าทั้งหมดที่สามารถผนึกกำลังกันปราบปีศาจหิมะได้
- บรรทัดที่สอง แสดงจำนวนเต็มบวกหนึ่งจำนวน ระบุหมายเลขประจำตัวที่มีค่ามากที่สุดของนักรบผู้กล้าที่สามารถเป็นหนึ่งในคู่ปราบปีศาจหิมะจากข้อ 1.

ตัวอย่างที่ 1 (จากตัวอย่างในโจทย์)

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
5 48	2
10	5
30	
28	
20	
18	

ตัวอย่างที่ 2

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
9 112	3
10	
1	
2	
10	
102	
56	
3	
56	
56	

หมายเหตุ ทั้งสามคู่ที่ปราบบีศาจหิมะได้ คือ (1) นักรบคนที่ 4 และ 5, (2) นักรบคนที่ 6 และ 9, (3) นักรบคนที่ 8 และ 9

ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
การรับข้อมูลเข้า	ข้อมูลเข้ารับจากคีย์บอร์ด
การแสดงผลลัพธ์	ผลลัพธ์แสดงออกมาที่จอภาพ เคอร์เซอร์อยู่ที่จุดเริ่มต้นของบรรทัดว่างเปล่า ซึ่งเป็นบรรทัดต่อจากผลลัพธ์สุดท้าย
เงื่อนไขในการให้คะแนน	โปรแกรมจะต้องประมวลผลชุดข้อมูลทดสอบที่ผู้ตรวจเตรียมไว้ได้ถูกต้อง

ข้อมูลและคำสั่งเพิ่มเติม

นักศึกษาจะต้องระบุภาษาโปรแกรมและคอมไพเลอร์ที่ส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

ภาษา C และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WCB */	/* LANG: C++ COMPILER: WCB */
ภาษา C และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)
/* LANG: C	/* LANG: C++

COMPILER: WDC */	COMPILER: WDC */
ภาษาจาวา และ jdk1.7.0_71	
/* LANG: JAVA COMPILER: JAVA */	สำหรับภาษาจาวาให้ตั้งชื่อคลาสเป็น ชื่อเดียวกับโจทย์ และไม่มี การสร้างแพคเกจย่อย ทุกภาษาให้ส่งไฟล์ต้นฉบับ .c, .cpp หรือ .java