

문제		10주차 B
제목		운명의 산의 화산재
내용		<p>프로도는 골룸에게서 반지를 빼앗았고, 골룸은 프로도를 뒤쫓고 있다. 도망치는 도중 프로도는 사루만에게 미스릴의 갑옷을 주는 대가로 모르도르의 운명의 산에서 가져온 화산재를 얻었다. 골룸은 이 화산재를 매우 싫어해서, 그 재를 어떤 마을에 뿌려 놓으면 골룸은 그 마을을 지나갈 수 없다고 한다. 프로도가 도망치려고 하는 지역의 지도(각 마을이 어떻게 연결되어 있는지를 보여주는 지도)를 보니, 마을은 n개, 각 마을을 연결하는 길은 총 k개가 있다. 그리고 임의의 두 마을은 직접 또는 다른 마을을 통해 연결되어있다. 어떤 마을은 길목이 되는 마을이라서, 이 마을에 재를 뿌려 놓으면, 다른 길이 없으므로 골룸이 프로도를 쫓을 수 없게 된다. 프로도는 이런 마을에 미리 화산재를 뿌려 놓으려고 한다. 프로도는 n개의 마을 중 어떤 마을에서든 출발할 수 있고, 나올 수도 있다고 한다. 어떤 마을에 운명의 산에서 가져온 화산재를 뿌려야 할까?</p> <p>테스트케이스의 수는 최대 400개이며, 사용할 수 있는 언어는 C, C++로 제한한다. 프로그램의 실행 시간은 15초를 초과할 수 없다.</p>
입력 형식		<p>입력은 standard in으로 주어진다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 첫 번째 줄에 있는 한 개의 숫자는 테스트케이스의 수 m을 의미한다. (최대 400) 두 번째 줄에는 두 개의 숫자가 빈 칸 하나를 사이에 두고 주어진다. 첫 번째 숫자는 마을의 개수 n (최대 10000), 두 번째 숫자는 길의 개수 k (최대 40000) 이다. 세 번째 줄에 있는 두 개의 숫자는(빈 칸 하나가 사이에 있음) 길을 의미하는데, 이 길로 연결되는 마을 번호(0부터 9999까지)의 쌍을 나타낸다. 테스트케이스에서 나타나는 모든 마을이 연결되어 있다. 두 마을 사이에 길이 있으면 양방향으로 통과 가능하다. 네 번째 줄부터 3에서 정의한 길이 $k-1$번 반복해서 나타난다. 2,3,4로 이루어진 테스트케이스가 m번 반복된다.
출력 형식		<p>출력은 standard out으로 표시하며, 각 테스트케이스 별로 화산재를 뿌려야 하는 마을의 번호를 m개의 줄에 출력한다. (답이 없는 경우는 없음)</p> <p>각 테스트케이스의 답은 다음과 같은 형식에 맞춰서 출력한다.</p> <p>답이 하나인 경우: 마을번호(빈칸)(end line)</p> <p>답이 하나이상인 경우: 마을번호(빈칸)마을번호(빈칸)마을번호(빈칸)(end line)</p> <p>마을 번호는 작은 수부터 출력한다.</p>
예	입력	<p>1</p> <p>11 15 // 마을의 개수, 길의 개수</p> <p>0 1</p>

		1 2 2 3 3 0 2 4 4 5 5 6 6 4 6 2 0 7 7 8 8 10 9 10 7 9 10 0 (empty line)
	출력	0 2 (empty line)