

DESAFIO K

DESCRIÇÃO

CLARIFICATIONS

TEMPO LIMITE BASE: 1 SEGUNDOS | LIMITE DE MEMÓRIA: 200 MB | COMPETIÇÃO CONTEST NATAL 2022 / CHRISTMAS CONTEST 2022 POR BEECROWD NATAL.

beecrowd | K

Um Jogo ND

Por Esrael Sousa - IFCE Tianguá, beecrowd Natal 🇧🇷 Brazil

Timelimit: 1

Todos os anos as crianças que se comportam bem e tem boas notas na escola escrevem cartas ao Papai Noel dizendo qual presente quer receber do bom velhinho. No entanto, os elfos notaram que vários meninos e meninas ficam tristes porque não podem receber presentes por causa de suas notas não serem tão boas. Anderson, o elfo chefe, e o Papai Noel decidiram presentear essas crianças com um jogo que ajude elas a melhorar seu raciocínio lógico matemático e memória.

O jogo é baseado no quebra-cabeça Sudoku, nesta versão, as subgrades tem um tamanho dinâmico não sendo apenas 3x3, seguindo as mesmas regras do jogo original. Entretanto, alguns elfos disseram que isso poderia ser muito difícil para algumas crianças e sugeriram que as crianças digam apenas a soma dos valores da grade para uma dimensão **D**. E pediram para você, o elfo master da programação, desenvolver o jogo.

Por exemplo, para uma subgrade com **D** = 2 temos a grade da figura abaixo com soma = 40.

1	4	3	2
2	3	1	4
3	2	4	1
4	1	2	3

**Entrada**

A primeira linha possui um inteiro  $1 \leq R \leq 10^3$  indicando o número de rodadas do jogo. Segue então **R** linhas cada um inteiro  $2 \leq D \leq 10^3$  indicando a dimensão da subgrade.

**Saída**

A saída consiste em **R** linhas cada uma com um inteiro correspondendo a resposta correta da rodada.

Samples Input	Samples Output
3	40
2	405
3	2176
4	

DESAFIO

K

LINGUAGEM

Java 14

SOURCE CODE

```
1 import java.io.IOException;
2
3 /**
4  * IMPORTANT:
5  *     O nome da classe deve ser "Main" para que
6  *     Class name must be "Main" for your solution
7  *     El nombre de la clase debe ser "Main" para
8  */
9 public class Main {
10
11     public static void main(String[] args) throws
12
13         /**
14          * Escreva a sua solução aqui
15          * Code your solution here
16          * Escriba su solución aquí
17          */
18
19     }
20
21 }
```

CONSTRUA A SUA SOLUÇÃO E ENVIE!

ENVIAR