

Problem D

小心勇者

Time limit: 1 second

Memory limit: 256 megabytes

題目內容

本題由 I2C 通訊協定改編

龍宮院聖哉是一位超謹慎的勇者，在出發戰鬥前都要檢查自己的技能是否升滿，當龍宮院聖哉發現有任何一棵技能樹的任何技能沒有滿等，他會喊出「Not ready」且不會出發，並繼續鍛鍊把技能升滿。反之，他會喊出「Ready perfectly」並出發。

然而，因為有太多技能樹，每個技能樹又有很多技能，他總是檢查到後面時，忘記前面檢查的結果，所以你需要寫個程式告訴他技能等級，以及最後他該不該出發戰鬥。



小心勇者會給你：

1. 一個正整數 n ，代表有 n 棵技能樹。
2. 一個正整數 r ，代表每棵技能樹有 r 個技能，且是 1 based，也就是說每棵技能樹有他各自的編號 1 到 r ，共 r 個技能，每個技能一開始都只有 0 等。
3. n 行輸入，每行先輸入一個正整數 t ，代表存在的技能樹的編號，然後輸入 r 個正整數 $s_1, s_2, s_3, \dots, s_r$ ，代表技能樹 t 的所有技能的等級上限。共 $n \times (r + 1)$ 個數字。
4. 最後有若干行指令，每行代表小心勇者每次要做的事情，可能是提升等級也可能是查

看等級，指令格式請看以下表格，最後輸入 -1 代表結束輸入指令。

1. 提升等級指令:

輸入 5 個整數，以空白隔開，每個數字代表:

開始指令 (q_1)	選取指令 (q_2)	技能編號 (q_3)	提升等級 (u)	結束指令 (q_4)
----------------	----------------	----------------	--------------	----------------

接收到這個指令時，若此指令的技能樹存在，你不需要輸出任何東西，並把選取到的技能樹的技能 q_3 的等級加上 u ，直至滿等，否則輸出 -1 並換行

2. 查看等級指令:

輸入 4 個整數，每個數字代表:

開始指令 (q_1)	選取指令 (q_2)	技能編號 (q_3)	結束指令 (q_4)
----------------	----------------	----------------	----------------

接收到這個指令時，若此指令的技能樹存在，你需要輸出選取到的技能樹的技能 q_3 的等級並換行，否則輸出 -1 並換行

名詞解釋:

- 開始指令 (q_1): 固定為 1
- 選取指令 (q_2):
 - 提升等級時的公式: $q_2 = (\text{技能樹編號} \ll 1) + 0$
 - 查看等級時的公式: $q_2 = (\text{技能樹編號} \ll 1) + 1$
- 結束指令 (q_4): 固定為 0

最後會輸入一個數字 -1 ，代表輸入指令結束，這時你需要告訴小心勇者可不可以出發，如果可以出發，輸出 **Ready perfectly**，否則輸出 **Not ready**。

輸入格式

第一行會有一個數字 n ，代表小心勇者有 n 棵技能樹。

第二行會有一個數字 r ，代表每棵技能樹有 r 個技能。

然後有 n 行輸入

每行先輸入一個正整數 t 代表擁有的技能樹編號，

接著輸入 r 個正整數 $s_1, s_1, s_2, \dots, s_r$ ，代表技能樹 t 的各個技能等級上限。

最後有若干行輸入，每行輸入一個指令，輸入 -1 以結束輸入。

輸出格式

如果指令選取到的技能樹不存在，輸出 -1 並換行，如果存在且當前指令為查詢指令，輸出技能等級並換行。

最後輸出一個字串 **Ready perfectly** 或 **Not ready**。

技術規格

- $1 \leq n \leq 10^3$

- $1 \leq r \leq 10^3$
- $1 \leq t \leq 10^3$ ，保證每行的 t 都不相同
- $1 \leq s_1, s_2, \dots, s_r \leq 10^9$
- $q_1 = 1$
- $2 \leq q_2 \leq (n \ll 1) + 1$
- $1 \leq q_3 \leq r$
- $1 \leq u \leq 10^9$
- $q_4 = 0$
- 保證指令的數量不會超過 10^6 (不包含結束輸入指令)

範例輸入 1

```
1
2
11 1 2
1 22 1 1 0
1 22 2 2 0
1 23 1 0
1 22 1 2 0
1 23 1 0
1 25 1 0
-1
```

範例輸出 1

```
1
1
-1
Ready perfectly
```

範例輸入 2

```
2
3
4 8 7 6
3 4 8 7
-1
```

範例輸出 2

```
Not ready
```

Note

範例輸入 1 中

第 1 行輸入 1，代表有 1 棵技能樹。

第 2 行輸入 2，代表所有技能樹有 2 個技能。

第 3 行輸入代表存在編號為 11 的技能樹，且它的技能編號 1 的等級上限為 1、技能編號 2 的等級上限為 2。

第 4 行輸入把編號 11 的技能樹的 1 號技能加 1 等，變為 1 等。

第 5 行輸入把編號 11 的技能樹的 2 號技能加 2 等，變為 2 等。

第 6 行查詢編號 11 的技能樹的 1 號技能，輸出 1。

第 7 行輸入把編號 11 的技能樹的 1 號技能加 2 等，但上限為 1，保持 1 等。

第 8 行查詢編號 11 的技能樹的 1 號技能，輸出 1。

第 9 行查詢編號 12 的技能樹的 1 號技能，因為不存在此技能樹，所以輸出 -1。

第 10 行輸入 -1，結束輸入，因為所有技能樹的所有技能等級為滿等，輸出 Ready perfectly。

範例輸入 2 中

第 1 行輸入 2，代表有 2 棵技能樹。

第 2 行輸入 3，代表所有技能樹有 3 個技能。

第 3 行輸入代表存在編號為 4 的技能樹，且它的技能編號 1 的等級上限為 8、技能編號 2 的等級上限為 7、技能編號 3 的等級上限為 6。

第 4 行輸入代表存在編號為 3 的技能樹，且它的技能編號 1 的等級上限為 4、技能編號 2 的等級上限為 8、技能編號 3 的等級上限為 7。

第 5 行輸入 -1，結束輸入，因為有技能樹的其中一個技能等級不是滿等，輸出 Not ready。