

Door Threat Vol 2

By : Louis Oktovianus

Alvin merupakan teman seperjuangan Josel. Ia memiliki banyak kontrakan yang ingin ia sewakan. Tentunya sebelum disewakan kepada orang banyak ia harus mengecek kamar-kamar tersebut dengan tujuan memastikan semua ruangnya yang ia akan sewakan dalam keadaan baik. Semua ruangan awal mulanya terbuka karena sedang di cek keadaannya. Setelah selesai mengecek, Alvin ingin mengunci kamar-kamar tersebut dengan sebuah pola. Sayangnya, Alvin tidak cukup hebat dalam mengingat pola yang sudah ia lakukan, yang membuat masih ada kamar yang terbuka. Kamu sebagai teman Alvin dan Josel yang baik, sekaligus sebagai ahli programmer yang baik, kamu diminta untuk mencari pintu mana saja yang sudah ditutup oleh Alvin, sehingga kontrakannya menjadi aman terkendali.

INPUT :

Input terdiri dari baris pertama yang berisi bilangan bulat positif T sebagai test case. Baris kedua terdiri atas bilangan bulat positif X dan Y dimana kedua bilangan tersebut merepresentasikan jumlah kamar yang dimiliki Alvin dan banyak pola penguncian yang dilakukan oleh Alvin. Serta baris terakhir yang berisikan N_i yakni pola-pola penguncian yang dilakukan oleh Alvin.

OUTPUT:

Output terdiri dari satu baris dimana berisikan tulisan “Case #Z: A “, dimana Z melambangkan urutan testcase dan A melambangkan kamar mana saja yang sudah dikunci oleh Alvin.

CONSTRAINT:

- $1 \leq T \leq 100$
- $0 \leq X, Y \leq 10^9$
- $1 \leq N_i \leq 100$

SAMPLE INPUT :

```
3
4 2
2 4
6 4
1 1 1 1
5 4
1 2 3 4
```

SAMPLE OUTPUT :

```
Case #1: 2
Case #2: All room are opened!
Case #3: 1 4 5
```