

В примерах ниже подразумевается граф

```
test2.graph
10
0:
1: 7
2: 5
3: 6 7
4: 5 6
5: 2 4
6: 3 4
7: 1 3
8:
9:
```

- 2.1 Пусть $Z \subseteq VG$, $X \subseteq EG$, непустые. В предположении, что указанное подмножество рёбер X образует очищенное множество рёбер на графе, указать, каким будет очищенное множество X' , если игроки занимают вершины множества Z . Подразумевается, что некоторые рёбра из X при такой позиции игроков загрязняются. Если повторного загрязнения не происходит, то считаем, что $X' = X$.

Вершины множества Z указываются через пробел, рёбра X — с новой строки. Ребро задаётся парой чисел через короткое тире, а рёбра, в свою очередь, перечисляются через пробел в произвольном порядке.

```
test2.in
#2.1
3 4
3-6 3-7 4-6

test2.out
#2.1
3-6 4-6
```

- 2.2 После выполнения требований задачи 2.1, для полученной пары X' и Z составить множество очищенных вершин A для текущей позиции. Вершины указываются в порядке возрастания их номеров.

```
test2.out
#2.2
3 4 6
```

- 2.3 Задана вершина $v \in VG$, в которую будет поставлен новый игрок. Определить очищенное множество вершин A' после этого шага.

```
test2.in
#2.3
7

test2.out
#2.3
3 4 6 7
```

2.4 Задана вершина $u \in VG$ из числа занятых игроками, $u \in Z \cup \{v\}$, с которой игрок будет снят. Определить очищенное множество рёбер X'' после этого шага.

test2.in

#2.4

4

test2.out

#2.4

3-7