

A. 網路連線

Problem ID: connection

AGC (Advanced Gaming Community) 是踢歐埃國數一數二盛大的電競平台，今年的全國初賽即將舉行，不過主辦方遇到了伺服器的設置問題。

AGC 總共建置了 N 台伺服器，編號為 1 至 N ，在這 N 台伺服器間共有 M 個遠端通道，第 i 條連接 (u_i, v_i) 兩台伺服器 ($u_i < v_i$)，主辦方建立的遠端通道滿足下列兩個條件：

- 沒有連接兩個相同伺服器的遠端通道，也就是對所有的通道， $u_i \neq v_i$ 。
- 沒有兩個連接相同伺服器對的遠端通道，也就是對所有 $i \neq j$ 則 $(u_i, v_i) \neq (u_j, v_j)$ 。

我們說兩個伺服器 a, b 可以**傳輸訊息**如果存在一系列的伺服器 p_0, p_1, \dots, p_t 滿足 $p_0 = a, p_t = b$ 且所有 p_i, p_{i+1} 都有遠端通道連接，換句話說，由伺服器作為點而遠端通道作為邊的圖上，兩個點是連通的。

顯而易見的，僅僅遵守主辦方的條件只能保證沒有建立重複無效的邊，而沒有保證任意兩個伺服器皆可以**傳輸訊息**，現在你身為 AGC 的工程顧問，你想要知道有多少種新增**剛好** k 個遠端通道的方法能夠使得任意兩個伺服器皆可以**傳輸訊息**。

所有方法都必須滿足原本主辦方的兩個條件，而兩個方法不同如果它們新增遠端通道的集合不同，例如方案 $(a, b), (c, d)$ 與方案 $(c, d), (b, a)$ 被視為相同。

— 輸入 —

輸入的第一行有三個整數 N, M, k ，接著有 M 行，第 i 行有兩個整數 u_i, v_i 。

— 輸出 —

輸出有多少種新增**剛好** k 個遠端通道的方法滿足主辦方的兩個條件，而且任意兩個伺服器都能傳輸訊息。

— 輸入限制 —

- $1 \leq N \leq 80000$
- $0 \leq M \leq \min\left(\frac{N(N-1)}{2}, 2 \times 10^6\right)$
- $1 \leq k \leq 2$
- $1 \leq u_i < v_i \leq N$
- $(u_i, v_i) \neq (u_j, v_j) \quad (i \neq j)$

— 子任務 —

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	17	$k = 1$
3	23	$N \leq 20$
4	43	$N \leq 160$
5	17	無額外限制

— 範例輸入 1 —

5 9 1
3 4
2 5
1 5
2 3
1 4
4 5
3 5
1 3
1 2

— 範例輸出 1 —

1

— 範例輸入 2 —

6 10 2
2 3
2 4
3 5
2 5
4 6
3 6
4 5
2 6
5 6
1 5

— 範例輸出 2 —

10

— 範例輸入 3 —

3 3 2
2 3
1 2
1 3

— 範例輸出 3 —

0