

Notice: 1:由于本OJ建立在Linux平台下,而许多题的数据在Windows下制作,请注意输入、输出语句及数据类型及范围,避免无谓的RE出现。2:本站即将推出针对初学者的试题系统(与目前OJ是分开的,互不影响),内容覆盖从语法入门到NOI的所有知识点,敬请关注。

1298: [SCOI2009]骰子的学问

Time Limit: 10 Sec Memory Limit: 162 MBSec Special Judge

Submit: 206 Solved: 83

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

Description

小鱼儿是个数学天才。一天晚上他研究一个和字符串有关的 penney-ante 游戏。游戏的规则如下:↵

1. 有两个玩家,开始时每人选择一个长度相同的字符串;↵
2. 一个字符生成器不断的随机生成字母添加到字符串 S 的末尾, S 初始为空串;↵
3. 如果 S 包含了某个玩家选择的字符串则游戏结束,该玩家获胜。↵

假设玩家 1 和玩家 2 分别选择了两个字符串 A 和 B ,如果玩家 1 可以以较大概率战胜玩家 2,我们记作 $A > B$ 。乍一看来,小鱼儿觉得如果 $A > B$ 且 $B > C$ 则 $A > C$ 。可事实恰好相反,存在字符串 A, B, C 使得 $A > B, B > C, C > A$ 。↵

小鱼儿被这种戏的一个**反常现象**所吸引,通过查阅资料,他了解到这种现象被称为“**非传递性悖论**”。在许多非完全信息游戏(比如军棋)中,经常会有这样的例子。可是它到底是如何产生的呢?小鱼儿决定设计一种游戏,从中可以容易的找到非传递的例子,以便更清楚的认识“**非传递性**”。当然,这样的游戏越简单道理越深刻,于是小鱼儿想起了最简单的掷骰子游戏……↵

这个游戏是这样的,假设有 n 个骰子 $D_1 \sim D_n$,每个骰子有 m 个面。每个面上标有一个 $1 \sim n \times m$ 的正整数,并且所有骰子的所有 $n \times m$ 个面上的数字各不相同。满足这条编号要求,并且每个面被随到的概率相等的,这样的 n 个骰子称为一组“**好骰子**”。游戏开始时,两个玩家分别选两个骰子 D_i 和 D_j ,各掷一次来比较掷出来那一面的数值,数大的获胜。↵

小鱼儿请你帮忙设计一组“**好骰子**”,使得对任意一个骰子 D_i ,它总能**战胜** D_{a_i} 。此处战胜是指选择前者的玩家获胜的**概率超过** $1/2$; $a_1 \sim a_n$ 为输入的 $1 \sim n$ 的正整数。↵

Input

第一行为两个整数 n, m 。第二行有 n 个整数，为 a_1, a_2, \dots, a_n 。

Output

包含 n 行，每行 m 个 $1 \sim n \times m$ 的正整数，各不相同，以空格分开。如果有多解，输出任意一组解；如果无解，输出一个整数0。

Sample Input

	示例 1	示例 2	示例 3	示例 4
样例输入	3 3 2 3 1	3 4 2 1 2	3 4 2 3 1	4 4 4 1 2 3
样例输出	1 6 8 3 5 7 2 4 9	0	1 3 10 11 2 7 8 9 4 5 6 12	1 11 8 14 12 15 2 5 3 6 16 9 4 10 13 7

Sample Output

HINT

示例1：D1和D2比，D2和D3比，D3和D1比，前者获胜的几率均为 $5/9$ ；示例2：D1战胜D2，D2战胜D1。矛盾！无解；示例3：D1和D2比，D2和D3比，D3和D1比，前者获胜概率分别为 $9/16, 9/16, 10/16$ ；示例4：D1和D2比，D2和D3比，D3和D4比，D4和D1比，前者获胜的几率均为 $9/16$ 。【数据规模】30%的数据满足 $n, m \leq 10$ 100%的数据满足 $3 \leq n, m \leq 200$

Source

鸣谢 departwar

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

[HOME](#) [Back](#)

[한국어](#) [中文](#) [فارسی](#) [English](#) [ไทย](#)

版权所有 ©2008-2012 大视野在线测评 | 湘ICP备13009380号 | 站长统计
Based on opensource project hustoj.