

**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。

## 1413: [ZJOI2009]取石子游戏

Time Limit: 10 Sec Memory Limit: 162 MB

Submit: 596 Solved: 395

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

### Description

在研究过Nim游戏及各种变种之后，Orez又发现了一种全新的取石子游戏，这个游戏是这样的：有 $n$ 堆石子，将这 $n$ 堆石子摆成一排。游戏由两个人进行，两人轮流操作，每次操作者都可以从最左或最右的一堆中取出若干颗石子，可以将那一堆全部取掉，但不能不取，不能操作的人就输了。Orez问：对于任意给出一个初始一个局面，是否存在先手必胜策略。

### Input

文件的第一行为一个整数 $T$ ，表示有 $T$ 组测试数据。对于每组测试数据，第一行为一个整数 $n$ ，表示有 $n$ 堆石子；第二行为 $n$ 个整数 $a_i$ ，依次表示每堆石子的数目。

### Output

对于每组测试数据仅输出一个整数0或1。其中1表示有先手必胜策略，0表示没有。

### Sample Input

1

4

3 1 9 4

## Sample Output

0

数据范围

对于30%的数据  $n \leq 5$   $a_i \leq 105$

对于100%的数据  $T \leq 10$   $n \leq 1000$  每堆的石子数目  $\leq 109$

## HINT

## Source

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

[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.