

```
1 #include <stdio.h>
2 int main(){
3     int arr[3][3];
4     for(int i=0;i<3;i++){
5         for(int j=0;j<3;j++){
6             scanf("%d",&arr[i][j]);
7         }
8     }
9     int odd=0,even=0;
10    for(int i=0;i<3;i++){
11        for(int j=0;j<3;j++){
12            if((i+j)%2!=0){
13                odd+=arr[i][j];
14            }
15            else{
16                even+=arr[i][j];
17            }
18        }
19    }
20    printf("%d\n%d",even,odd);
21 }
```

```
1 #include <stdio.h>
2 struct data{
3     int gen;
4     int tal;
5 };
6 int main(){
7     int n;
8     scanf("%d",&n);
9     struct data a[n];
10    for(int i=0;i<n;i++){
11        scanf("%d %d",&a[i].gen,&a[i].tal);
12    }
13    for(int i=0;i<n;i++){
14        for(int j=0;j<n-1;j++){
15            if(a[j].tal<a[j+1].tal){
16                struct data temp=a[j];
17                a[j]=a[j+1];
18                a[j+1]=temp;
19            }
20        }
21    }
22    for(int i=0;i<n;i++){
23        if(a[i].gen==0){
24            printf("%d ",a[i].tal);
25        }
26    }
27    for(int i=0;i<n;i++){
28        if(a[i].gen==1){
29            printf("%d ",a[i].tal);
30        }
31    }
32 }
```



**Answer:** (penalty regime: 0 %)

```
1 #include <stdio.h>
2 int main(){
3     int i,j,n,x1,x2,y1,y2,t=0;
4     long long total=0;
5     int arr[1001][1001]={0};
6     scanf("%d",&n);
7     while(n--){
8         scanf("%d %d %d %d %d",&x1,&y1,&x2,&y2,&t);
9         for(i=x1;i<=x2;i++){
10            for(j=y1;j<=y2;j++){
11                if(arr[i][j]==0){
12                    arr[i][j]+=t;
13                }
14                else if(arr[i][j]>0){
15                    arr[i][j]=(-1)*(arr[i][j]+t);
16                }
17                else if(arr[i][j]<0){
18                    arr[i][j]-=t;
19                }
20            }
21        }
22    }
23    for(i=1;i<1001;i++){
24        for(j=1;j<1001;j++){
25            if(arr[i][j]<0){
26                total+=arr[i][j];
27            }
28        }
29    }
30    printf("%lld\n",(-1)*total);
31    return 0;
32 }
```