

**U1. Graža.** Pirkėjas ateina parduotuvėje į kasą. Kasininkė suskaičiuoja jam pirminių kainą. Kaina visuomet išreiškiama sveikaisiais skaičiais. Pirkėjas paduoda pinigų ne mažiau, nei pirkiniai kainuoja ir laukia grąžos. Kasininkė visuomet siekia atiduoti grąžą kuo didesnio nominalo pinigais, tačiau ji neseniai pradėjo darbą ir jos resursai riboti. Naudojami pinigų nominalai: 100, 50, 20, 10, 5, 1. Parašykite programą, kuri nustatytų, ar kasininkė iš esamų resursų gali atiduoti pirkėjui grąžą.

Ul.txt	Ekranas
2	Negalima
964 1000	5
0 0 1 1 1 0	100 - 1
877 1000	20 - 1
2 2 2 0 2 3	1 - 3

**Duomenys.** Tekstinio failo 'U1.txt' pirmoje eilutėje nurodytas testinių atvejų kiekis  $T(1 \leq T \leq 10)$ . Vieno testinio atvejo aprašymui yra dvi eilutės: pirmojoje eilutėje nurodyta pirkiinių kaina  $N(1 \leq N \leq 1000)$  ir pirkėjo paduota pinigų suma  $M(1 \leq M \leq 1000)$ , antrojoje eilutėje išvardinti turimų pinigų nominalų kiekiai nominalų mažėjimo tvarka.

**Rezultatai.** Ekrane kiekvieną testinį atvejį atskirkite brūkšnine linija. Pirmojoje eilutėje spausdinkite atiduodamų banknotų kiekį, o tolesnėse eilutėse – nominalų dydžius ir jų kiekį, atskirdami brūkšneliu. Jei kasininkė iš esamų resursų negali atiduoti, spausdinkite „Negalima“.

**U2. Grojaraštis.** Duotas dainų rinkinys, kai kiekvieną dainą atlieka vienas iš atlikėjų. Parašykite programą, kuri iš duoto dainų rinkinio sudarytų grojaraštį taip, kad būtų sugrotos visos dainos po vieną kartą ir kad būtų kuo mažiau iš eilės einančių to paties atlikėjo dainų. Esant keliems galimiems variantams, pateikite vieną iš jų.

**Duomenys.** Tekstinį failą 'U2.txt' sudaro dvi eilutės: pirmoje eilutėje nurodytas atlikėjų kiekis  $M$  ( $1 \leq M \leq 20$ ). Antroje eilutėje atskiriant tarpais pateiktas kiekvieno atlikėjo atliekamo dainų kiekis ( $\leq 100$ ).

U2.txt						
3						
2 4 1						
Ekranas						
2 1 2 3 2 1 2						

**Rezultatai.** Ekranė pateikite sudaryto grojaraščio dainų seką tarpais atskiriant grojamos dainos atlikėjo numerį.

**U3. Žaidimas.** Žaidėjas kvadratinėje žaidimo lentoje turi išdėtyti du vienodo dydžio kvadratus taip, kad surinktų kuo didesnį taškų skaičių. Kiekviename žaidimo lentos langelyje įrašytas taškų skaičius, didesnis už 0 ir mažesnis už 10, kurį žaidėjas gauna, jeigu uždengia šį langelį. Kvadrato kraštinės ilgį žaidėjas gali pasirinkti pats. Kvadratai gali persidengti, tačiau už persidengiančius langelius žaidėjas taškų negauna. Už lentos ribų kvadratai negali išsikišti. Parašykite programą, kuri nustatytų, kokio kraštinės ilgio kvadratus žaidėjas turi naudoti bei kuriuos langelius jais uždengti, kad gautų daugiausia taškų. Jeigu yra keli galimi variantai, pateikite vieną iš jų.

**Duomenys.** Tekstinio failo 'U3.txt' pirmoje eilutėje nurodytas žaidimo lentos langelių skaičius kraštinėje  $N$  ( $3 \leq N \leq 50$ ). Tolesnėse  $N$  eilučių yra po  $N$  simbolių, kuriuose nurodytas langelio taškų skaičius  $t$  ( $1 \leq N \leq 9$ ).

U3.txt	Ekranas
4	50
1 7 7 1	2
1 9 1 9	0 1 1 0
3 4 9 9	0 1 1 1
1 2 1 1	0 0 1 1
	0 0 0 0

**Rezultatai.** Ekrane pirmoje eilutėje spausdinkite surinktų taškų skaičių, antroje – naudojamo kvadrato kraštinės ilgį. Tolesnėse N eilučių išveskite po N simbolių, kurie įgyja reikšmes: 0 – langelis neuždengtas; 1 – langelis uždengtas.