## D. 不要吵架了啦!!!

Problem ID: 2025TTC\_Fight
Time Limit: 0.5s
Memory Limit: 512MiB



Figure 1: 嘿嘿嘿

Blame 最近沉迷雀魂,整天泡在遊戲裡,不僅課金抽角,還花上無數時間替每位女角挑選服裝。「這件和式小袖配這個髮飾,剛剛好。」

「這雙鞋子,會不會太高調?還是換個淡雅點的吧。」

每天晚上,他都會靜靜坐在電腦前,反覆在衣櫥與角色頁面之間切換, 從髮飾到指甲油、從圍巾到耳環,一絲不苟,彷彿在替真正的朋友打點舞會的行頭。

他的收藏裡有 N 名女角,每一位都有獨特的個性,或溫柔、或傲嬌、或冷淡、或活潑,衣櫥裡則堆滿了 M 種風格各異的服裝,宛如一間私人精品店。

那裡有刺繡和服、簡約西裝、古典洋裝、甚至還有童話風的禮服,每一件都閃爍著 Blame 細心 與心血的光芒。

最近,雀魂推出了一場盛大的「友人約戰」活動。

Blame 激動地將這消息分享至每個群組,心想這一次,終於能讓自己親手打扮的女角們同台展現風采。

然而,很快,他便發現事情遠比想像中複雜。

在這場活動中,遊戲系統會隨機丟出「摩擦事件」——每當事件觸發,代表兩位女角之間產生了 微妙的敵意。

她們會暗中較勁、不滿,甚至冷戰。

而在最終服裝分配階段,如果有任意一對摩擦中的女角被分配到相同風格的服裝,

那場比賽便會瞬間崩潰,舞台在一片爭吵聲中落幕,連 Blame 也只能無力地望著失敗訊息。

起初,摩擦事件只有零星幾條。 Blame 還能一邊喝著熱茶,一邊耐心地調整。 他就像解謎高手,手指飛快點選、拖曳, 仔細避開每一條紅線, 將服裝與女角巧妙搭配,讓大家和諧共處。

但當事件逐漸堆積、關係網越來越複雜時,問題開始爆炸。 剛調好這組,系統又彈出一條「小羽與小梅摩擦加劇」; 才換好另一組,下一條通知又說「夏音與美月發生矛盾」。

有幾次,Blame 幾乎崩潰。 他反覆嘗試上百種排列組合, 在腦海中畫下無數條線、無數張圖, 試圖讓所有有敵意的女孩都穿著不同風格的衣裳。 然而,終究還是失敗。

螢幕閃爍著系統提示:「目前狀態無法平衡。建議使用撤回事件功能。」 那個按鈕在深夜的螢光中不斷閃爍,就像催命符一般。

Blame 頓了頓,深吸一口氣,手指顫抖著按了下去。 精神力數值減去 C, 那是他珍惜的資源,每次消耗都像是將自己的一點靈魂送進深淵。

撤回,調整,嘗試,再失敗。 撤回,再調整,再嘗試。 夜裡,他的雙眼充血,眼角泛紅, 桌上的水杯早已冷掉, 手心泛著細汗,卻依然不肯放棄。

「她們值得最好的舞台。」 「就算要耗盡精神力,也不能讓她們出糗。」

終於,在一次又一次近乎偏執的微調中, 他成功了。 所有女角在最終舞台上,各自穿著獨特卻完美契合的服裝,

沒有爭吵,沒有摩擦,

只有閃耀的聚光燈、輕盈的步伐、與完美和諧的微笑。

活動結束時,系統提示: 「恭喜完成所有分配。 總共消耗精神力:X謝謝您的努力。」

Blame 呆坐在螢幕前,疲憊到無法思考。 但當他看著螢幕上每位女角的照片時, 他忍不住笑了。

那一刻,他終於明白——那不只是精神力的消耗,而是他對美好與平衡的堅持。 就算只是遊戲,就算只是虛擬角色, 他仍願意傾盡全力, 只為讓這舞台,完美無瑕。

#### - 輸入 -

第一行輸入三數  $N \cdot M \cdot C$ 

第二行輸入一數 Q 代表總共發生的衝突次數

接下來輸入 Q 行,每行都有兩數 A 、 B ,代表角色 A 與角色 B 之間發生了摩擦事件。

#### - 輸出 -

輸出一數 X

#### - 輸入限制 -

- $\quad \quad 2 \leq N \leq 10^5$
- $2 \le M \le 10^3$
- $1 \le C \le 87$
- $\quad \bullet \ 1 \leq Q \leq 3 \cdot 10^5$
- $1 \le A, B \le N$
- *A* ≠ *B*
- M 是偶數

#### - 子任務 -

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	10	$1 \le Q \le 10^2$ , $2 \le M \le 8$
3	11	$1 \le Q \le 10^3$
4	20	$2 \le N \le 5 \cdot 10^2$ , $1 \le Q \le 10^4$
5	59	無額外限制

## - 範例輸入 -

4 2 87

4

1 2

2 3

3 1

3 4

## - 範例輸出 -

87

# Toj Theme Contest 001 資料結構入門 Toj Theme Contest 001 資料結構入門 試題本

附錄