

scpc_girrikteam007
[Edit](#) [Log out](#)

Contests

>

Other Applications:

Single Sign-On

User Search

Username:

Search



Coderclass SCPC - Minggu 3

- Announcements
- Problems
- Submissions
- Clarifications
- Scoreboard

Java Specifications:

- The Java programs submitted must be in a single source code (not .class) file.
- All programs must begin in a static main method in a Main class.
- Make sure the filename is the same with the public class.
- Do not use any package.
- Some library such as java.util.regex.Matcher may cause error, but standard one should work.

Contest ended

Submissions left : 97

Current language:

English (en-US)

 Switch to

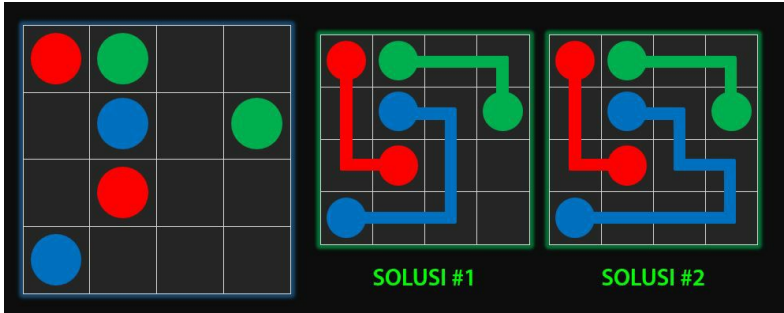
English (en-US)

Switch

Flow

Time limit: 8 s
Memory limit: 64 MB

Pak Chanek senang sekali memainkan permainan Flow pada waktu senggangnya. Flow merupakan permainan menghubungkan warna pada papan berukuran $M \times N$ petak. Pada awal permainan, sebagian dari petak-petak tersebut diberi warna, sementara petak-petak sisanya kosong. Kemunculan suatu warna pada papan permainan Flow dijamin tepat dua kali. Seorang pemain dianggap berhasil menyelesaikan suatu *level* permainan tersebut apabila (1) ia berhasil menghubungkan setiap pasang warna yang sama dengan menarik garis penghubung di antara kedua warna tersebut (garis penghubung ini tidak harus berupa garis lurus) dan (2) tidak terdapat suatu petak yang dilewati oleh lebih dari satu garis penghubung.



Begitu senangnya beliau akan permainan ini, ia ingin membuatkan anaknya permainan yang serupa. Sudah beberapa malam terakhir ia begadang memrogram permainan ini pada *platform* AmmDroid. Karena anaknya masih berusia dua tahun, Pak Chanek juga tidak ingin mempersulit anaknya bermain permainan ini. Oleh karena itu, papan permainan yang digunakan ditetapkan berukuran 4×4 petak.

Program permainan Flow yang sejauh ini dikembangkan oleh Pak Chanek sebatang kara ternyata masih belum sempurna. Program tersebut masih hanya men-*generate* sebuah *level* tanpa memastikan apakah *level* tersebut memiliki solusi. Oleh karena itu, dengan iming-iming sekantong ubi bakar manis, ia meminta bantuan Anda untuk membuatkan program sederhana yang menentukan apakah suatu *level* pada permainan Flow tersebut dapat diselesaikan.

Format Masukan

Baris pertama berisi bilangan bulat T , yaitu banyaknya kasus uji. Masukan untuk setiap kasus uji berupa matriks berukuran 4×4 yang merepresentasikan papan permainan Flow. Setiap warna direpresentasikan oleh suatu bilangan (1..8); dijamin setiap warna akan muncul tepat dua kali atau tidak sama sekali pada matriks. Bilangan 0 merepresentasikan petak-petak yang kosong.

Format Keluaran

Untuk setiap kasus uji, keluarkan **SOLVABLE** apabila papan Flow tersebut dapat diselesaikan atau **UNSOLVABLE** apabila papan Flow tersebut tidak dapat diselesaikan.

Contoh Masukan

```
2
1 3 0 0
0 2 0 3
0 1 0 0
2 0 0 0
4 6 0 0
0 5 0 6
0 4 0 0
5 0 0 0
```

Contoh Keluaran

```
SOLVABLE
SOLVABLE
```

Penjelasan

Contoh kasus uji selaras dengan gambar ilustrasi di atas.

Batasan

- $T \leq 16$
- Setidaknya terdapat sepasang warna yang berada pada papan permainan

Submit Solution

Source Code

Choose File

No file selected

Language

C++11 ▾

Submit