



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 : 100

Current language: 

English (en-US)

Switch to 

English (en-US) ▾

Switch

## Truel

Time limit: 2 s

Memory limit: 64 MB

*Truel: A three-person expansion of a duel, in which each player can fire at one another in an attempt to eliminate them while surviving himself.*

Armita adalah seorang bandar duel. Ia mengadakan duel seminggu sekali. Ia sukses dalam dunia perduelan karena bakatnya mencari orang-orang tangguh yang mau berduel secara sengit antara satu sama lain. Akhir-akhir ini, ia mulai kehilangan nama karena orang-orang bosan menonton duel. Tidak kehabisan akal, ia pun mencoba menjadi bandar truel. Namun, ternyata truel juga tidak seseru yang ia kira karena dalam satu pertarungan, selalu ada satu atau dua *truelist* yang mendominasi *truelist* lainnya karena terlalu kuat.

Suatu truel yang seru menurut Armita adalah truel antara tiga orang (A, B, dan C) sehingga setiap *truelist* dalam truel tersebut mendominasi seorang *truelist* lain dan didominasi oleh *truelist* sisanya. Contoh truel yang seru antara A, B, dan C adalah bila A mendominasi B, tetapi didominasi C; B mendominasi C, tetapi didominasi A; C mendominasi A, tetapi didominasi B. Perhatikan bahwa relasi dominasi tidak harus transitif (jika A mendominasi B dan B mendominasi C, belum tentu A mendominasi C).

Mencari tiga *truelist* yang memenuhi kriteria tersebut ternyata tidak semudah yang dibayangkan, padahal setiap minggunya ia telah diberi selembaar data rahasia oleh ACM (*Association of Clubfisted Men*) yang berisi informasi mengenai N orang petarung ternama yang dinomori dari 1 hingga N. Data rahasia tersebut juga memaparkan relasi dominasi untuk setiap pasang orang di antara N orang tersebut. Kesulitan mengadakan truel yang seru terkadang juga disebabkan oleh tidak adanya tiga orang *truelist* yang memenuhi kriteria.

Dengan menggunakan lembar data rahasia ACM tersebut, bantulah Armita menentukan apakah ada truel seru yang dapat diadakan!

### Format Masukan

Baris pertama berisi sebuah bilangan bulat T yang menyatakan banyaknya kasus.

Setiap kasus diawali dengan sebuah bilangan bulat N yang diikuti oleh tepat N baris. N baris tersebut masing-masing berisi **ceil(N/6)** karakter yang menyatakan tabel relasi antara petarung-petarung. Tabel relasi tersebut telah dikompres ke dalam basis 64, dengan konversi karakter sebagai berikut.

- Karakter **0** hingga **9** menyatakan bilangan desimal 0 hingga 9 atau bilangan biner **000000** hingga **001001**
- Karakter **A** hingga **Z** menyatakan bilangan desimal 10 hingga 35 atau bilangan biner **001010** hingga **100011**
- Karakter **a** hingga **z** menyatakan bilangan desimal 36 hingga 61 atau bilangan biner **100100** hingga **111101**
- Karakter **(** menyatakan bilangan desimal 62 atau bilangan biner **111110**
- Karakter **)** menyatakan bilangan desimal 63 atau bilangan biner **111111**

Tabel relasi didapat dengan cara mengubah setiap karakter basis 64 dalam N baris tersebut menjadi bilangan biner dan mengambil N bit pertama dari setiap barisnya.

Anggap setiap barisnya telah diubah ke dalam basis dua (biner), maka bit ke-j dari baris ke-i bernilai 1 apabila petarung ke-i mendominasi petarung ke-j, dan bernilai 0 apabila petarung ke-i didominasi oleh petarung ke-j. Bit ke-i dari baris ke-i pasti bernilai 0. Tidak mungkin ada masukan dimana bit ke-i dari baris ke-j dan bit ke-j dari baris ke-i bernilai sama (sama-sama 0 atau sama-sama 1).

### Format Keluaran

Untuk setiap kasus, apabila terdapat minimal satu truel seru yang dapat diadakan, keluarkan **SERU PISAN** dalam satu baris. Apabila tidak ada truel menarik yang dapat diadakan, keluarkan **MANA SERUNYA** .

### Contoh Masukan

```
2
3
G
8
W
3
G
0
m
```

### Contoh Keluaran

```
SERU PISAN
MANA SERUNYA
```

### Penjelasan

Pada kasus pertama, tabel relasinya berbentuk seperti berikut.

```
010
001
100
```

Sehingga didapat informasi bahwa petarung 1 mendominasi petarung 2, petarung 2 mendominasi petarung 3, dan petarung 3 mendominasi petarung 1. Armita dapat mengadakan suatu truel yang seru dengan mengundang ketiga petarung tersebut.

Pada kasus kedua, tabel relasinya berbentuk seperti berikut.

```
010
000
110
```

Sehingga didapat informasi bahwa petarung 1 mendominasi petarung 2, petarung 3 mendominasi petarung 1, dan petarung 3 mendominasi petarung 2. Armita tidak dapat mengadakan suatu truel yang menarik karena tidak ada tiga petarung yang memenuhi persyaratan.

### Batasan

- $1 \leq T \leq 10$
- $1 \leq N \leq 5000$
- Dipastikan setiap karakter pada masukan merupakan salah satu dari karakter-karakter berikut:  
**0123456789ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz( )** .

### Peringatan

Masukan untuk soal ini cukup besar; harap gunakan metode *input* dan/atau *output* yang cepat ( **scanf()** dan **printf()** untuk C/C++; **bufferedReader** untuk Java).

### Submit Solution

Source Code

Choose File

No file selected

Language

C++11 ▾

Submit