

Γ. Κυνήγι Τεράτων (Monster-Go)

Όνομα προβλήματος	Κυνήγι Τεράτων
Χρονικό Όριο	1 δευτερόλεπτο
Όριο μνήμης	1 gigabyte

Η Έλενα και οι φίλοι της ανακάλυψαν ένα καταπληκτικό νέο παιχνίδι για τα τηλέφωνα τους. Το παιχνίδι, που ονομάζεται *Monster-Go*, έχει σαν στόχο να πιάνεις τέρατα, περπατώντας σε διαφορετικές φωλιές τεράτων, στην εξοχή. Υπάρχει άπειρος αριθμός τεράτων, του ιδίου τύπου, διαθέσιμος σε κάθε φωλιά. Όταν οι φίλοι φτάνουν σε μια φωλιά τεράτων, ο καθένας τους θα πιάσει το τέρας του συγκεκριμένου τύπου και θα το προσθέσει στη συλλογή του. Υπάρχουν συνολικά 50 διαφορετικοί τύποι τεράτων που μπορούν να πιάσουν οι φίλοι, με αριθμούς $0, 1, \dots, 49$.

Για να κάνουν το παιχνίδι πιο συναρπαστικό, οι N φίλοι αποφάσισαν ότι κάθε παίκτης θα έχει μια εξατομικευμένη λίστα με 12 ακριβώς τύπους τεράτων για να συλλέξει. Το πρώτο άτομο που θα πιάσει όλα τα τέρατα στη λίστα του, κερδίζει το παιχνίδι. Θέλουν να σχεδιάσουν τις λίστες με τέτοιο τρόπο ώστε, ανεξάρτητα από τη σειρά με την οποία επισκέπτονται τις φωλιές των τεράτων, να υπάρχει πάντα ένας μοναδικός νικητής - ποτέ ισοπαλία. Οι φίλοι περπατούν πάντα μαζί σαν ομάδα και φτάνουν μαζί σε κάθε φωλιά.

Μπορείτε να τους βοηθήσετε να σχεδιάσουν τις λίστες; Η βαθμολογία σας θα εξαρτηθεί από τον αριθμό των τιμών του N (τον αριθμό των ατόμων που παίζουν) για τις οποίες είστε σε θέση να λύσετε το πρόβλημα.

Είσοδος

Η πρώτη και μοναδική γραμμή εισόδου περιέχει τον ακέραιο N (τον αριθμό των παικτών).

Έξοδος

Έξοδος N γραμμές, όπου η i -οστή γραμμή έχει 12 διακριτούς ακέραιους $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (όπου $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) αντιπροσωπεύει τους τύπους τεράτων στη λίστα ατόμων i . Αν υπάρχουν πολλές λύσεις, μπορείτε να τυπώσετε όποια λύση θέλετε.

Περιορισμοί και Βαθμολογία

- $1 \leq N \leq 50$.

Η λύση σας θα δοκιμαστεί σε ένα σύνολο ομάδων δοκιμών (test groups), καθεμία από τις οποίες θα έχει έναν αριθμό πόντων. Η i -οστή ομάδα δοκιμών περιέχει μία μόνο περίπτωση δοκιμής (test case) με $N = i$ και αξίζει 2 πόντους. Δηλαδή, υπάρχουν συνολικά 50 δοκιμές (μία για κάθε $N = 1, 2, \dots, 50$) και η βαθμολογία σας σε αυτό το πρόβλημα είναι διπλάσια από τον αριθμό των δοκιμών που λύνει το πρόγραμμά σας.

Ομάδα	Βαθμολογία	Όρια
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

Παράδειγμα

Στο δείγμα, όπου υπάρχουν $N = 2$ φίλοι, το πρόγραμμα θα πρέπει να εμφανίσει δύο λίστες. Για τις δύο λίστες στο δείγμα, οι φίλοι δεν μπορούν να κερδίσουν και οι δύο ταυτόχρονα, ανεξάρτητα από τη σειρά με την οποία επισκέπτονται τις φωλιές των τεράτων. Σημειώστε ότι υπάρχουν πολλές άλλες έγκυρες απαντήσεις.

Είσοδος	Έξοδος
2	<pre>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49</pre>