

1. WIBU NOLEP

Akhir - akhir ini marak terjadi penyerangan terhadap warga yang dilakukan oleh wibu nolep. Untuk mengatasi hal itu pihak keamanan melakukan penelusuran terhadap setiap orang untuk menentukan apakah dia adalah wibu nolep atau bukan dengan cara menghitung jumlah tetangganya. Terdapat sebuah survei yang mengatakan bahwa apabila seseorang tidak memiliki tetangga lebih dari n tetangga maka dia adalah wibu nolep karena kecenderungan wibu nolep untuk menyendiri. Bantu pihak keamanan untuk menentukan apakah seseorang adalah wibu nolep atau bukan.

Sample Input

5	2	5 adalah jumlah orang dan 3 adalah jumlah n tetangga
0	1	0 -> 1
0	4	0 -> 4
0	3	0 -> 3
1	2	1 -> 2
1	3	1 -> 3
2	3	2 -> 3
-1	-1	inisialisasi graph berhenti ketika vertex source dan destination bernilai -1

Sample Output

Vertex 4 adalah wibu nolep

2. Roronoa Zoro dan Kota Surabaya

Di kota Surabaya, terdapat banyak sekali jalan raya sehingga konsekuensinya adalah terdapat banyak persimpangan di kota ini (mulai dari simpang dua, simpang tiga (pertigaan), dan seterusnya (perempatan, perlimaanan, dst)). Roronoa Zoro yang banyak menghabiskan waktunya di laut sejak kecil, tiba-tiba datang ke Surabaya untuk berpiknik. Sebagai informasi, Roronoa Zoro memiliki kelemahan aneh yang berasal dari buah iblis (*devil fruit*). Kelemahan aneh tersebut membuat Zoro hanya bisa memahami maksimal simpang X ketika ia berumur X tahun. Sebagai contoh, ketika Zoro berusia 4 tahun hanya bisa memahami maksimal simpang 4 (perempatan) dan akan pingsan ketika menemui simpang 5 dan seterusnya. Apabila terdapat sebanyak N persimpangan di kota Surabaya, buatlah program untuk memberi tahu persimpangan mana saja yang harus dihindari oleh Roronoa Zoro agar ia tidak pingsan apabila saat ini Roronoa Zoro berusia M tahun.

Note: bedakan simpang 4 dan persimpangan 4. Simpang 4 menandakan perempatan (artinya sebuah vertex memiliki 4 tetangga). Sedangkan, persimpangan 4 merupakan urutan persimpangan yang ada di kota Surabaya. Sebagai clue, dua persimpangan dihubungkan oleh 1 jalan raya yang merupakan representasi dari edge.

Sample Input

```
5 // banyak perempatan di Kota Surabaya (N)
2 // usia Roronoa Zoro saat ini (M)
0 1 // menghubungkan persimpangan 0 dengan persimpangan 1 (dipisah spasi)
0 4 // menghubungkan persimpangan 0 dengan persimpangan 4 (dipisah spasi)
1 2 // ... dan seterusnya
1 3 // ... dan seterusnya
1 4 // ... dan seterusnya
2 3 // ... dan seterusnya
3 4 // ... dan seterusnya
-1 -1 // inialisasi graph berhenti ketika vertex source dan destination bernilai -1
```

Sample Output

Persimpangan yang harus dihindari oleh Roronoa Zoro adalah:

Persimpangan 1

Persimpangan 3

Persimpangan 4