

**Bài 9:** Cho  $\{x_1, x_2, \dots, x_n\}$  là một hoán vị của  $\{1, 2, \dots, n\}$ . Ta gọi nghịch thế là một cặp  $(i, j)$  với  $i < j$  nhưng  $x_i > x_j$ . Hãy lập mảng nghịch thế  $(p_1, p_2, \dots, p_n)$  trong đó  $p_i$  là số nghịch thế có điểm cuối bằng  $x_i$  (nói cách khác  $p_i$  là số lượng các phần tử lớn hơn  $x_i$  nhưng lại đứng trước  $x_i$ .)

*Input:*

+Dòng đầu ghi  $n$  ( $n \leq 100$ )

+Các dòng tiếp theo ghi  $x_1, x_2, \dots, x_n$

*Output:* Ghi  $n$  số  $p_1, p_2, \dots, p_n$ .

**Bài 14:** Một sân chơi có kích thước  $n \times n$  ( $n$  lẻ) được chia thành lưới  $n \times n$  ô vuông. Ô vuông chính giữa là vị trí đích. Ở một số ô khác có các robot khác nhau. Mỗi lần, một robot chỉ có thể thực hiện hoặc chuyển động đến ô bên cạnh chung cạnh mất 10 đơn vị năng lượng hoặc chuyển động đến ô bên cạnh chung đỉnh mất 15 đơn vị. Không được phép có 2 robot cùng một ô (trừ ô đích). Hãy tính xem chi phí tối thiểu để chuyển các robot trên về đích là bao nhiêu?

*Input:*

+Dòng đầu tiên ghi  $n$  ( $n \leq 100$ )

+Dòng thứ hai ghi  $K$  là số robot ( $K \leq 100$ )

+ $K$  dòng tiếp theo, mỗi dòng ghi hàng và cột của một robot. Không có 2 robot cùng một ô

*Output:* Một số nguyên duy nhất là tổng năng lượng ít nhất để chuyển các robot đến ô đích.

**Bài 16:** Cho mảng một chiều. Hỏi rằng mảng này có thỏa mãn tính chất: *tổng của ba số bất kỳ luôn nhỏ hơn tổng các số còn lại*. Nếu không thỏa mãn hãy xóa đi một số ít nhất các số của mảng sao cho các phần tử còn lại thỏa mãn tính chất trên.

*Input:*

+Dòng đầu ghi số  $n$  ( $n \leq 1000$ )

+Các dòng sau mô tả dãy đã cho

*Output:*

Ghi  $K$  là số ít nhất các phần tử cần bỏ đi (ghi -1 nếu không có cách làm)