БЕСПЛАТНЫЕ КУРСЫ ДЛЯ ИНЖЕНЕРОВ



10-11 СЕНТЯБРЯ ОТБОРОЧНЫЙ

ОТ ЭКСПЕРТОВ

СОРЕВНОВАНИЯ

ЗАДАЧИ ОТОСЛАТЬ МОИ ПОСЫЛКИ СТАТУС ПОЛОЖЕНИЕ ЗАПУСК

С. Парное программирование (10 баллов)

ограничение по времени на тест: 1 секунда ограничение по памяти на тест: 512 мегабайт ввод: стандартный ввод вывод: стандартный вывод

В компании работает n разработчиков, где n — **четное** число. Сумасшедший менеджер решил разбить всех разработчиков на команды по два человека.

Для этого он составил список всех разработчиков и назначил каждому из них номер по списку (от 1 до n) и значение a_i — уровень мастерства i-го в списке разработчика.

Очередную команду он составляет следующим образом:

- 1. первый разработчик в команде тот, кто идет первым в списке;
- 2. ему в пару подбирается такой, что разница их уровней минимальна (то есть минимально значение $|a_i-a_i|$, где |x| — это модуль числа x); если таких кандидатов несколько, то выбирается из них тот, кто находится раньше в списке;
- 3. эти два разработчика образуют команду и удаляются из списка.

Например, если массив a равен [2,1,3,1,1,4], то формирование команд будет происходить следующим образом:

- 1. назначим разработчикам номера [1, 2, 3, 4, 5, 6] в соответствии с их положением в списке, первый среди них имеет номер 1, его уровень мастерства $a_1=2$, подходящими (с минимальной абсолютной разностью) являются разработчики с номерами 2,3,4,5, первый среди них 2, таким образом первая команда — это разработчики с номерами 1 и 2;
- 2. оставшиеся разработчики теперь имеют номера [3,4,5,6], первый среди них 3, его уровень $a_3=3$, разработчик с минимальной абсолютной разностью только один (номер 6), таким образом команда — разработчики с номерами 3 и 6;
- 3. оставшиеся разработчики имеют номера [4,5], первый среди них 4, его уровень $a_4 = 1$, остался только разработчик с номером 5, таким образом третья команда разработчики с номерами 4 и 5.

Ваша задача — помочь сумасшедшему менеджеру промоделировать процесс разбиения на команды. Обратите внимание, что команды должны быть выведены в порядке, описанном выше в условии.

Входные данные

Первая строка содержит одно целое число $t\ (1 \le t \le 50)$ — количество наборов входных данных.

Первая строка каждого набора содержит одно целое число n ($2 \le n \le 50$; n четное) количество разработчиков.

Вторая строка содержит n целых чисел a_1, a_2, \ldots, a_n ($1 \leq a_i \leq 100$), где a_i уровень мастерства i-го разработчика.

Выходные данные

Для каждого набора входных данных выведите $rac{n}{2}$ строк, i-я строка должна содержать пару чисел — номер первого и второго разработчика в i-й команде в порядке, описанном в условии.

Выводите пустую строку между выводами для наборов входных данных.

Пример	
входные данные	Скопировать
3	
6	

Route 256

Участник

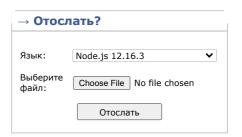
→ О группе БЕСПЛАТНЫЕ КУРСЫ ДЛЯ ИНЖЕНЕРОВ ОТ ЭКСПЕРТОВ ROUTE 256

Песочница - Go Соревнование идет 4 дня

ightarrow Пересчёт ограничений по времени

Участник

Это соревнование использует политику пересчёта ограничений по времени по языкам программирования. Система автоматически увеличивает ограничения по времени для некоторых языков в соответствии с множителями. Независимо от множителя языка, ограничение по времени не может превысить 30 секунд. Прочтите детали по ссылке.



ightarrow Последние посылки		
Посылка	Время	Вердикт
170840948	04.09.2022 15:54	Полное решение: 10 баллов
170840062	04.09.2022 15:45	Частичное решение: 0 баллов

→ Набранные баллы		
	Баллы	
Α	5	
В	10	

```
2 1 3 1 1 4
2
5 5
8
1 4 2 5 4 2 6 3

Выходные данные

Скопировать

1 2
3 6
4 5
1 2
1 3
2 5
4 7
6 8
```

Примечание

Первый набор входных данных из примера разобран в условии задачи.

1	
С	10
D	10
E	20
F	20
G	25
Н	20
I	15
Всего	135

→ Материалы соревнования

- problem-a-tests.zip
- problem-a-example-solutions.zip
- problem-b-tests.zip
- problem-c-tests.zip
- problem-d-tests.zip
- problem-e-tests.zip
- problem-f-tests.zip
- · problem-g-tests.zip
- problem-h-tests.zip
- problem-i-tests.zip

Codeforces (c) Copyright 2010-2022 Михаил Мирзаянов Соревнования по программированию 2.0 Время на сервере: 06.09.2022 20:48:18^{UTC+7} (g2). Десктопная версия, переключиться на мобильную. Privacy Policy

На платформе

