

Hrvatska informatička olimpijada

18. srpnja 2020.

Zadaci

Zadatak	Vremensko ograničenje	Memorijsko ograničenje	Bodovi
Paint	1 sekunda	512 MiB	100
Semafor	1 sekunda	512 MiB	100
Ukupno			200

Zadatak Paint

Vratimo se najprije 35 godina u prošlost, točnije u 1985. godinu. Ta je godina po mnogočemu posebna, Nintendo na američko tržište plasira prvu NES igraču konzolu, Richard Stallman objavljuje *GNU Manifesto*, na svijet dolaze nogometne ikone poput Cristiana Ronalda, Luke Modrića i Darija Jerteca, a gospodin Malnar za jedanaesti rođendan dobiva *Windows 1.0* – prvo izdanje popularnog operacijskog sustava uz pomoć kojeg će godinu dana kasnije otkriti rekurziju. No, zasad se bavi proučavanjem alata za ispunu (popularne *kantice*) u programu *MS Paint* te mu na pamet pada ovaj zadatak.

Prostor za crtanje u programu MS Paint zamišljamo kao pravokutnu matricu koja se sastoji od R redaka i S stupaca. Svako polje te matrice predstavlja jedan piksel koji može biti obojen u neku od 10^9 boja koje korisnik ima raspolaganju. Kada kanticu napunjenu bojom A primijenimo na piksel na polju (r,s) obojen bojom B, tada svi pikseli istobojnog susjedstva polja (r,s) postaju obojeni bojom A. Istobojno susjedstvo polja (r,s) je skup polja do kojih je moguće doći šetnjom u četiri smjera (gore, dolje, lijevo i desno) od polja (r,s) ne mijenjajući boju piksela na putu. Primijetite da je i samo polje (r,s) dio svog istobojnog susjedstva.



Zadana je početna slika u programu MS Paint nad kojom je Q puta primijenjen alat za ispunu. Vaš je zadatak odrediti završno stanje slike.

Ulazni podaci

U prvom su retku prirodni brojevi R i S iz teksta zadatka.

U sljedećih je R redaka po S nenegativnih cijelih brojeva manjih od 10^9 koji predstavljaju početnu sliku u programu MS Paint. Preciznije, j-ti broj i-tog retka slike predstavlja boju piksela na polju (i, j).

U sljedećem je retku prirodan broj Q iz teksta zadatka.

U *i*-tom od sljedećih Q redaka nalaze se brojevi r_i , s_i i c_i $(1 \le r_i \le R, 1 \le s_i \le S, 0 \le c_i < 10^9)$, koji označavaju (i-tu) primjenu kantice napunjene bojom c_i na polje (r_i, s_i) .

Izlazni podaci

Ispišite završno stanje slike u istom formatu kakvim je početno stanje zadano u ulazu.

Bodovanje

Podzadatak	Broj bodova	Ograničenja
??	??	

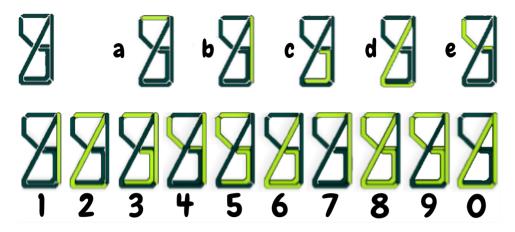
Probni primjeri

ulaz	ulaz izlaz	ulaz izlaz
12 11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 1 1 1 1		
1 1 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 2 2 2 0 0 0 1 1 0 0 0 2 2 2 0 0 0 1 1 0 0 0 2 2 2 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1		
1 1 0 0 0 2 0 0 0 1 1 0 1 1 0 0 2 0 0 1 1 0 0 0 1 1 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 1 1 1 1		
6 2 4 izlaz		
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		

Pojašnjenje prvog probnog primjera: Slika iz teksta zadatka odgovara prvom probnom primjeru. Pritom, bijela je boja označena brojem 0, crvena je boja označena brojem 1, plava je boja označena brojem 2, zelena je boja označena brojem 3, a žuta je boja označena brojem 4.

Zadatak Semafor

Vjerojatno ste se više puta u životu susreli sa tzv. 7-segmentnim displejom koji se koristi za prikaz znamenaka na raznim digitalnim uređajima poput satova ili kalkulatora. Zbog svoje jednostavnosti, intuitivnosti i estetske ugode, takav je dizajn prihvaćen diljem planete. Ipak, mladi Matej smatra ga polu-proizvodom te tvrdi da se ista funkcionalnost može ostvariti na mnogo efikasniji način, koristeći svega pet segmenata.



Dizajn 5-segmentnog displeja – segmenti su označeni slovima od a do e.

Prvi poduzetnički korak odlučio je napraviti u najprosperitetnijoj grani hrvatske industrije – nogometu. Svoj revolucionarni dizajn iskoristit će pri izradi semafora za izmjene igrača tijekom utakmica 1. HNL, a trenutno radi na prezentaciji koju će iznijeti čelnicima Hrvatskog nogometnog saveza. Semafor se sastoji od M displeja koji (slijeva nadesno) predstavljaju znamenke broja kojeg nosi nogometaš koji treba izaći, odnosno ući u teren. Na početku Matejeve prezentacije na semaforu će se nalaziti broj X, a Matej će svake sekunde napraviti jedan od sljedećih poteza:

- Upalit će neki od ugašenih segmenata.
- Ugasit će neki od upaljenih segmenata.

Također, Matej će pritom osigurati da se nakon svakog K-tog poteza na semaforu nalazi ispravno napisan broj. Ukupno će Matej napraviti N poteza, a na kraju prezentacije (nakon N-tog poteza) semafor će također predstavljati ispravno napisan broj. Broj je ispravno napisan ako je svaka njegova znamenka ispravno napisana (kako je prikazano na slici). Također, brojevi koji imaju manje od M znamenaka trebaju sadržavati odgovarajući broj početnih nula.

Za svako završno stanje (cijeli broj između 0 i $10^M - 1$), Mateja zanima na koliko je različitih načina mogao vući poteze da se na kraju prezentacije na semaforu nalazi upravo taj broj te da su pritom zadovoljeni svi uvjeti iz prethodnog odlomka. Dva načina (niza poteza) smatramo različitima ako, kada bismo poteze istovremeno vukli na dva semafora, postoji trenutak u kojem semafori ne prikazuju identično stanje. Budući da broj načina može biti poprilično velik, potrebno je ispisati njegov ostatak pri dijeljenju s $10^9 + 7$.

Ulazni podaci

U prvom su retku prirodni brojevi M, N, K $(1 \le K \le N)$ i X $(0 \le X < 10^M)$ iz teksta zadatka.

Izlazni podaci

U *i*-tom od 2^M redaka izlaza treba se nalaziti broj različitih načina da semafor na kraju prezentacije prikazuje broj i-1. Brojeve treba ispisati modulo 10^9+7 .

${\bf Bodovanje}$

Podzadatak	Broj bodova	Ograničenja
1	6	$M = 1, 1 \le N \le 12$
2	9	$M=1,1 \le N \le 10^{15}$
3	7	$M=2, 1 \leq N \leq 1500, K=N$
4	21	$M=2,1\leq N\leq 10^{15},1\leq K\leq 15$
5	57	$M=2,1 \le N \le 10^{15}$

Probni primjeri

ulaz izlaz	ulaz izlaz	ulaz izlaz
ulaz iziaz	ulaz iziaz	uiaz iziaz