

## GemasTIK XIII (2020) Pemrograman – Penyisihan



# [J] Kemungkinan Cerita Dibaca Sasaran

Batas Waktu: 1 detik per test-case

Batas Memory: 64 MB

## Deskripsi Masalah

Anak muda zaman sekarang banyak yang membuat cerita di media sosial dengan harapan dibaca oleh orang yang menjadi sasaran. Namun belum sempat terbaca karena sasaran belum *online* ternyata cerita sudah kadaluwarsa. Maka perlu dibuat mesin pengingat kapan cerita tepat untuk di-*post* di media sosial agar dapat dibaca oleh sasaran dengan melihat kebiasannya *online*.

#### Aturan mainnya adalah

- 1. menulis cerita memerlukan perkiraan waktu m menit,
- 2. diberikan rentang awal waktu dan akhir waktu serta hari di mana sasaran online,
- 3. diberikan rentang awal waktu dan akhir waktu serta hari dimana pembuat cerita online.

Carilah waktu-waktu yang mungkin untuk membuat cerita agar kemungkinan dibaca sasaran lebih besar. Waktu yang mungkin untuk membuat cerita adalah ketika ada rentang waktu minimal sebesar *m* menit dimana sasaran dan penulis cerita *online*.

#### Format Masukan dan Keluaran

Masukan terdiri dari beberapa baris. Baris pertama adalah bilangan bulat m dengan batasan  $0 < m \le 60$  yang menyatakan berapa menit perkiraan cerita ditulis. Baris kedua adalah bilangan bulat s dengan batasan 0 < s < 50 yang menyatakan banyaknya waktu sasaran *online* dalam seminggu. Selanjutnya adalah s baris waktu yang terdiri dari hari (rentang 1-7), waktu awal *online* (dalam format JJ.MM), dan waktu selesai *online* (dalam format JJ.MM). Baris berikutnya adalah bilangan bulat p dengan batasan 0 yang menyatakan banyaknya waktu penulis cerita*online*dalam seminggu. Selanjutnya adalah <math>p baris waktu yang terdiri dari hari (rentang 1-7), waktu awal *online* (dalam format JJ.MM), dan waktu selesai *online* (dalam format JJ.MM) dari penulis cerita.

Keluaran terdiri waktu-waktu yang mungkin untuk menulis cerita secara terurut hari dan rentang waktu dalam sehari. Jika tidak ada waktu yang memungkinkan maka program menuliskan "ikhlaskan saja" tanpa tanda kutip.



# GemasTIK XIII (2020) Pemrograman – Penyisihan



## Contoh Masukan/Keluaran

Masukan	Keluaran
10	3 02.30 02.45
5	
1 10.30 10.35	
2 10.30 11.40	
1 17.50 18.15	
3 19.00 19.10	
3 02.00 03.00	
3	
4 02.00 03.00	
3 02.30 02.45	
1 09.00 10.45	

# Contoh Masukan/Keluaran

Masukan	Keluaran
10	3 02.30 02.45
5	4 02.30 03.00
1 10.30 10.35	
2 10.30 11.40	
1 17.50 18.15	
4 02.30 03.00	
3 02.00 03.00	
3	
4 02.00 03.00	
3 02.30 02.45	
1 09.00 10.45	

## Contoh Masukan/Keluaran

Masukan	Keluaran
10	ikhlaskan saja
5	
1 10.30 10.35	
2 10.30 11.40	
1 17.50 18.15	
3 19.00 19.10	
3 02.00 03.00	
3	
4 02.00 03.00	
5 02.30 02.45	
6 09.00 10.45	