

# หีบสมบัติ

#include "heapsombut.h"

คุณเป็นจอมโจรสลutan หน้าทีหลักของเขาคือ ขโมยสมบัติจากสุสานโบราณทัwmุโลก แต่วันนี้พิเศษกว่าทุกวันเพราะ สุสานทีเขาจะไปวันนี้คือสุสานของ nuttee ฮ้องเต้

สุสานทีว่ามีลักษณะเป็นต้นไม้ สำหรับแต่ละห้องใดๆจะมีประตูอยู่หลายบาน ประตูบานที 2 จะเปิดก็ต่อเมื่อสวขทุกห้องในประตูบานที 1 ถูกกดครบทุกปุ่ม ประตูบานที 3 จะเปิดก็ต่อเมื่อสวขทุกห้องในประตูบานที 2 ถูกกดครบทุกปุ่ม และเช่นเดียวกันกับประตูบานอื่นๆ เน้นอนคุณต้องการจะเก็บสมบัติจากทุกๆห้อง

แต่ความเป็นจริงทุกอย่างไม่ง่ายขนาดนั้น หลายๆครั้งที่หลังจากคุณเดินกลับออกมา ประตูจะบังคับให้คุณทิ้งสมบัติไว้จำนวนหนึ่ง สมบัติทีว่าอาจจะเป็น ทองคำ เพชร แร่ เกลือ หรือแม้แต่ใบสั่ง คุณจึงอยากรจะเก็บสมบัติทีมีค่ามากไว้ และทิ้งสมบัติทีมีค่าต่ำไป

เนื่องด้วยสุสานมีขนาดเป็นปริศนา คุณทีไม่ต้องการจะแบกทุกอย่างไปตลอดเวลา จึงตัดสินใจทีจะไม่นำสมบัติทีขนขึ้นมาด้านบนแล้ว กลับลงไปด้านล่างอีก

งานของคุณคือ จงแสดงสมบัติทีทิ้งไปตามลำดับ และ สมบัติทีได้หลังจากขโมยเสร็จสิ้นเรียงสมบัติจากมูลค่าน้อยไปมูลค่ามาก ขึ้นแต่ละการแสดงด้วย new line character

interface มีให้ใช้ดังนี้

init()	: เตรียมสุสาน
get_item()	: แสดงว่าห้องใดๆมีสมบัติก็ขึ้น
get_value()	: รับค่าของสมบัติ
get_degree()	: บอกจำนวนประตูในห้องใดๆ
get_remove()	: บอกว่าต้องทิ้งสมบัติก็ขึ้น
finish()	: สิ้นสุดการขโมย

สมบัติจะมีมูลค่าอยู่ในช่วง [-1e9, 1e9] เท่านั้น

รับประกันว่า การท่องสุสาน จะมีวิธีทีท่องได้ตามเวลา

```

def เดินทาง
    หีบสมบัติ ห
    จำนวนสมบัติ จ = get_item()
    loop จ times
        ห.เพิ่มสมบัติ(get_value())
    จำนวนประตู ป = get_degree()
    loop ป times
        ห.เพิ่มสมบัติ(เดินทาง)
        จำนวนที่ต้องทิ้ง ท = get_remove()
        loop ท times
            แสดง ห.ทิ้งสมบัติมูลค่าต่ำสุด
    return ห

```

```

def main
    init()
    หีบสมบัติ ห = เดินทาง
    แสดง ห.จากน้อยไปมาก
    finish()

```