


[kvizidisi](#) | [Выйти](#)
[ГЛАВНАЯ](#) [ТОП](#) [КАТАЛОГ](#) [СОРЕВНОВАНИЯ](#) [ТРЕНИРОВКИ](#) [АРХИВ](#) [ГРУППЫ](#) [РЕЙТИНГ](#) [EDU](#) [API](#) [КАЛЕНДАРЬ](#) [ПОМОЩЬ](#)
[ЗАДАЧИ](#) [ОТОСЛАТЬ](#) [СТАТУС](#) [ПОЛОЖЕНИЕ](#) [ЗАПУСК](#)

A. DBMB и массив

ограничение по времени на тест: 1 секунда

ограничение по памяти на тест: 256 мегабайт

У DBMB вчера был день рождения. Ему подарили массив a из n элементов и число x . Но есть одна проблема, ему нравятся только те массивы, у которых сумма элементов равна s . Чтобы ему понравился массив, вы можете делать следующую операцию сколько угодно раз:

- Выбрать индекс i ($1 \leq i \leq n$) и прибавить x к числу a_i .

К примеру, если ему подарили массив $[1, 2, 3, 5]$ и $x = 2$, вы можете выбрать индекс 3 и получить массив $[1, 2, 5, 5]$. Ваша задача — выяснить, может ли массив понравиться DBMB после любого количества операций.

Входные данные

Каждый тест состоит из нескольких наборов входных данных. Первая строка содержит одно целое число t ($1 \leq t \leq 1000$) — количество наборов входных данных. Далее следует описание наборов входных данных.

Первая строка каждого набора содержит три целых числа n, s, x ($1 \leq n, x \leq 10$, $1 \leq s \leq 100$).

Вторая строка каждого набора содержит n целых чисел a_1, a_2, \dots, a_n ($1 \leq a_i \leq 10$) — элементы массива, подаренного DBMB.

Выходные данные

Для каждого набора входных данных выведите «YES», если массив может понравиться DBMB. В противном случае выведите «NO».

Вы можете выводить каждую букву в любом регистре (строчную или заглавную). Например, строки «yEs», «yes», «Yes» и «YES» будут приняты как положительный ответ.

Пример

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ	Скопировать
<pre>6 3 3 5 1 1 1 3 8 2 1 2 3 4 7 2 1 1 1 1 3 15 1 2 4 10 2 100 5 4 6 5 12 1 1 2 2 3 2</pre>	
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ	Скопировать
<pre>YES YES NO NO YES YES</pre>	

Примечание

Во втором наборе входных данных $a = [1, 2, 3]$, применим операцию на a_2 и получим $a = [1, 4, 3]$. Сумма массива равна s .

Codeforces Round 1076 (Div. 3)

Закончено

Дорешивание



→ Виртуальное участие

Виртуальное соревнование – это способ прорешать прошедшее соревнование в режиме, максимально близком к участию во время его проведения. Поддерживается только ICPC режим для виртуальных соревнований. Если вы раньше видели эти задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Если вы хотите просто дорешать задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Запрещается использовать чужой код, читать разборы задач и общаться по содержанию соревнования с кем-либо.

[Начать виртуальное участие](#)

→ Скопировать в мэшап

Вы можете скопировать это соревнование в мэшап.

[Копировать соревнование](#)

→ Отослать?

Язык: [GNU GCC C11 5.1.0](#)

Выберите файл: [Browse...](#) No file selected.



Success!



Privacy • Terms

[Отослать](#)

→ Материалы соревнования

• Анонс

• Разбор задач