

[DAA 018] Troco de moedas

Em *Algoland* todos os habitantes sabem usar algoritmos avançados. Não é por isso de espantar que tivessem escolhido um sistema de moedas cuidadosamente preparado ser diferente do habitual. De facto, o típico algoritmo *greedy* de ir escolher sempre a maior moeda ainda inferior ou igual à quantia restante não funciona por lá, e os seus habitantes divertem-se ao ver a dificuldade que os visitantes têm em conseguir perceber que moedas devem usar quando fazem pagamentos.

O Aniceto vai visitar um amigo em *Algoland* e já decidiu que não quer passar nenhuma vergonha. Ele sabe exactamente que moedas existem e as compras que vai fazer, e como pode trocar dinheiro antes de ir, consegue sempre ter moedas em quantidade suficiente. A maior dificuldade dele é saber o mínimo número de moedas para fazer as quantias de cada compra, sendo que pode repetir quantas vezes quiser a mesma quantia de moeda.

Imagina por exemplo que em *Algoland* existem as moedas de 1, 5, 8 e 11 cêntimos. Se o Aniceto quisesse fazer a quantia de 13 cêntimos bastavam duas moedas (5+8). Já para fazer 20 eram precisas 3 (1+8+11). Por seu lado, uma quantia como 51 já necessitava de 6 moedas (5+5+8+11+11+11).

O Aniceto já está com uma grande dor de cabeça de tantas contas que está a fazer e por isso precisa de ajuda...

O Problema

Escreva um programa que dado um conjunto de **N** moedas e uma série de **P** perguntas, cada uma indicando uma quantia **Q_i**, indique qual o menor número de moedas necessário para fazer cada quantia, e quais as moedas a usar em cada caso.

Pode assumir que todas as quantias são possíveis de fazer e que tem uma quantidade "infinita" de cada moeda, ou seja que para fazer o mínimo pode repetir qualquer valor de moeda tantas vezes quanto o necessário.

Input

Na primeira linha vem um número **N**, indicando o número de tipos de moedas em *Algoland*. Na segunda linha vêm **N** inteiros **T_i**, indicando quais os valores de cada tipo de moeda. Pode assumir que as moedas vêm por ordem crescente.

Na terceira linha vem um único inteiro **P** indicando o número de perguntas a considerar. Nas **P** linhas seguintes vêm as perguntas em si, cada uma com um inteiro **Q_i** indicando a quantia para a qual se quer minimizar o número de moedas a usar.

Output

P linhas, cada uma com a resposta da pergunta respectiva. Cada linha deve vir no formato "Q_i: [MIN] M₁ M₂ ... M_{MIN}", onde MIN é o número mínimo de moedas a usar para fazer a quantia **Q_i** e M₁ M₂ ... M_{MIN} são as MIN moedas a usar para fazer a quantia.

As moedas devem vir por ordem crescente (M₁ ≤ M₂ ≤ ... ≤ M_{MIN}). Como podem existir várias maneiras diferentes (e mínimas) de fazer cada quantia, deve escrever aquela que use a mais pequena moeda M₁; em caso de empate a que use a mais pequena M₂ e por aí adiante.

Restrições

São garantidos os seguintes limites em todos os casos de teste que irão ser colocados ao programa:

$1 \leq N \leq 100$	Quantidade de tipos de moedas
$1 \leq T_i \leq 10\,000$	Valor de cada tipo de moeda
$1 \leq P_i \leq 100$	Quantidade de perguntas
$1 \leq Q \leq 10\,000$	Quantia para a qual se quer minimizar o número de moedas a usar

Exemplo de Input

```
4
1 5 8 11
6
13
20
51
19
98
42
```

Exemplo de Output

```
13: [2] 5 8
20: [3] 1 8 11
51: [6] 5 5 8 11 11 11
19: [2] 8 11
98: [10] 5 5 11 11 11 11 11 11 11 11
42: [5] 1 8 11 11 11
```

Explicação do Input/Output

O exemplo de input corresponde ao conjunto de tipos de moedas descrito no enunciado: 1, 5, 8 e 11 cêntimos.

- Para fazer a quantia 13 bastam duas moedas (5+8)
- Para fazer a quantia 20 bastam três moedas (1+8+11)
- Para fazer a quantia 51 bastam seis moedas (5+5+8+11+11+11)
- ...

