

Tom és Jerry 2

Tom a macska, és Jerry az egér egy labirintusban él, amely csomópontjait különböző szélességű (1 vagy 2) járatok kötik össze. Jerry bármilyen szélességű járatban tud menni, Tom azonban csak a 2 szélességűekben. Azonos sebességgel haladnak, egymást nem látják, ha különböző csomópontban vannak. Ismerjük, hogy kezdetben hol van Tom és hol van Jerry (Jerry több helyről is próbálkozik), valamint azt is, hogy hol található az egérluk, amiben Jerry el tud bújni Tom elől. Jerry-nek ide mindenképpen el kell jutnia (ha Tom nem akadályozná, el tudna jutni oda)! Tom nem léphet az egérluk csomópontba. Tom akkor tudja biztosan elkapni Jerryt, ha előbb, vagy egyidőben oda tud menni egy olyan csomópontba, amelyen Jerrynek mindenképpen keresztül kell haladnia, ha el akar jutni az egérlukba.

Készíts programot, amely megadja, hogy Tom biztosan el tudja-e kapni Jerryt! Ha el tudja kapni, akkor adj meg egy olyan csomópontot, ahol elkaphatja!

Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a csomópontok száma ($1 \leq N \leq 30\,000$), a járatok száma ($1 \leq M \leq 100\,000$), Tom pozíciója ($1 \leq T \leq N$), Jerry kezdőpozíciói száma ($1 \leq DB \leq N$), valamint az egérluk pozíciója ($1 \leq E \leq N$) van. A következő M sorban az egyes járatok két végpontjának sorszáma ($1 \leq A_i \neq B_i \leq N$) és a járat szélessége ($1 \leq S_i \leq 2$) szerepel. Az utolsó sorban Jerry DB darab kezdőpozíciója van ($1 \leq J_i \neq T \leq N$)

Kimenet

A *standard kimenet* i . sorába egy olyan csomópont sorszámát kell írni, ahol Tom biztosan elkaphatja az i . kezdőpozíciójáról induló Jerry-t. Több megoldás esetén bármelyik megadható. Ha Tom nem tudja biztosan elkapni Jerry-t, akkor 0-t kell kiírni!

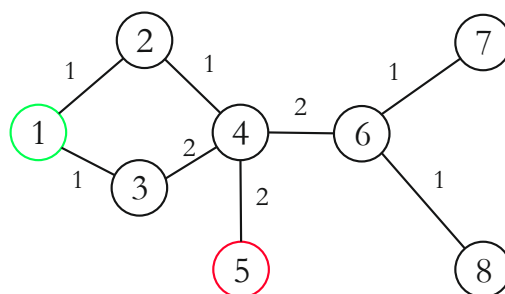
Példa

Bemenet

```
8 8 5 2 1
1 2 1
1 3 1
2 4 1
3 4 2
4 5 2
4 6 2
6 7 1
6 8 1
7 4
```

Kimenet

```
4
0
```



Korlátok

Időlimit: 0.44 mp.

Memórialimit: 32 MB

Pontozás

A pontok 15%-a jár olyan tesztekre, ahol $N \leq 100$

A pontok további 15%-a jár olyan tesztekre, ahol $N \leq 1000$