

Document Actions

by [Rodrigo Soares](#) — last modified 2015-09-25 14:28

Juvenal sempre foi escolhido por último nas aulas de educação física. Não importava se quem escolhia os times eram os alunos ou o professor, ele sempre era relegado. A escolha dos times, ainda hoje, ocorre da seguinte maneira: o professor entrega uma bola aos alunos (geralmente de futebol) e estes se dividem em times, onde jogam partidas alternadamente. A maneira como os times são escolhidos também é semelhante em todas as escolas: decide-se quantos times serão formados, e uma pessoa para montar cada um dos times. Cada pessoa vai escolher, alternadamente, um dos alunos restantes para fazer parte de sua equipe. Como todos querem ter uma boa equipe, a pessoa que vai escolher o próximo membro do time escolhe aquele, dentre os ainda disponíveis, que possui o melhor nível de habilidade. Assim, os times acabam ficando relativamente equilibrados na soma do nível de habilidade dos jogadores.

Tarefa

No entanto, só para reforçar o estereótipo, Juvenal sempre foi o primeiro a ser escolhido para desenvolver sistemas computacionais. O seu antigo professor de educação física pediu para ele escrever um programa que, dada uma lista de alunos que serão escolhidos e seus respectivos níveis de habilidade para os times e a quantidade de times que serão formados. Ajude Juvenal a realizar essa tarefa e mostre como ficarão os times ao final do processo de montagem dos mesmos.

Entrada

A primeira linha da entrada contém dois inteiros N ($2 \leq N \leq 10.000$) e T ($2 \leq T \leq 1000$), representando respectivamente a quantidade de alunos e o número de times a serem formados, sendo $T \leq N$. As N linhas seguintes descrevem, cada uma, um aluno disponível para escolha de times. Cada uma dessas linhas possui o nome do aluno (composto apenas por letras minúsculas) e um inteiro H ($0 \leq H \leq 1.000.000$) descrevendo seu nível de habilidade). Não existem dois alunos com o mesmo nível de habilidade, e todos eles possuem nomes diferentes. É possível que alguns times acabem ficando com menos jogadores do que os outros.

Saída

Seu programa deve imprimir a lista de times que será formada ao final do processo de seleção. Para cada time, você deverá mostrar o termo "Time N ", onde N é o número do time (1 para o primeiro, 2 para o segundo, e assim por diante) seguido de K linhas, onde K é a quantidade de jogadores do time, mostrando o nome de cada um dos jogadores do time, em ordem alfabética. Imprima uma linha em branco após cada descrição de time

(inclusive do último). Os times serão escolhidos pelo computador, então não é necessário considerar o aluno que irá fazer a escolha dos times.

Exemplos

Entrada

```
14 3
felipe 4
alvaro 8
thiago 1
```

rodrigo 3
robson 2
fabio 9
ricardo 11
rodolfo 0
andre 14
arthur 12
ronaldo 55
rogerio 30
lucas 7
rafael 17

Saída

Time 1
andre
fabio
felipe
ronaldo
thiago
\\linha em branco
Time 2
alvaro
arthur
rodolfo
rodrigo
rogerio
\\linha em branco
Time 3
lucas
rafael
ricardo
robson
\\cursor aqui

Entrada

4 3
john 3
richard 0
greg 100
rupert 20

Saída

Time 1
greg
richard
\\linha em branco
Time 2
rupert
\\linha em branco
Time 3

john
\\cursor aqui