

1 課題

プレイヤー A に非負整数 A, B が与えられる。 A, B をプレイヤー B に伝えるプログラムを作成せよ。

2 関数

`playerA` と `playerB` の二つのソースプログラムを実装せよ。これらのプログラムは、グローバル変数などを用いて直接やりとりを行ってはいけない。関数の外で変数を宣言する場合や、実装しなければならない関数以外の関数を定義する場合は、`static` を付けること。

`playerA` には関数 `void playerA(int A, int B)` を実装しなければならない。

`playerA` は関数 `void send(int b)` を高々 40 回呼び出すことができる。 b は 0 か 1 のいずれかでなければならない。

`playerB` には関数 `void playerB(int N, int data[])` を実装しなければならない。 N は `send` が呼び出された回数である。配列 `data` には `send` に渡された b の値が入っている。

`playerB` は関数 `void answer(int X, int Y)` を呼び出さなければならない。`answer` が呼ばれると、プログラムは終了する。 $X = A, Y = B$ のとき、正解となる。

3 制約

全ての入力は次の制約を満たす。

- $0 \leq A$
- $0 \leq B$
- $A + B < 2 \times 10^6$

4 小課題

4.1 小課題 1 (50 点)

この小課題に対する入力は次の制約を満たす。

- $0 \leq A$
- $0 \leq B$
- $A + B < 10^6$

4.2 小課題 2 (50 点)

追加の制約はない。