Wydarzenia



Ogólnopolska Akademia Programowania, grupa B. Dostępna pamięć: 64 MB.

7 XI 2015

W życiu Bajtłomieja ostatnio dużo się działo, a jeszcze więcej może się za chwilę wydarzyć. Wiemy, że nasz bohater spodziewa się jednego n wydarzeń, które wpłynie na jego nastrój. Co więcej, każde wydarzenie może pociągać za sobą inne wydarzenie. A to następne wydarzenie pociągać następne, i tak dalej... Nastrój Bajtka będzie zdeterminowany przez ostatnie z wydarzeń. Czy potrafisz przewidzieć nastrój chłopca, zakładając, że pierwszym wydarzeniem będzie to o numerze i?

Wejście

W pierwszym wierszu wejścia znajduje się jedna liczba całkowita n ($1 \le n \le 10^5$) - liczba możliwych wydarzeń. W drugim wierszu zapisano n liczb a_i . Jeśli wydarzenie i nie pociąga za sobą żadnego wydarzenia, to $a_i = 0$. W przeciwnym wypadku ($i+1 \le a_i \le n$) i oznacza to, że następnym wydarzeniem będzie wydarzenie numer a_i . W ostatnim, trzecim wierszu wejścia zapisano n liczb m_i . M_i opisuje nastrój bohatera po i-tym wydarzeniu.

Wyjście

W jedynym wierszu na wyjściu powinno znaleźć się n liczb, będących zerem lub jedynką. I-ta z nich powinna być odpowiedzią na pytanie: "Jaki będzie nastrój chłopca, jeśli pierwszym wydarzeniem będzie to o numerze i?".

Przykłady

Wejście:	Wejście:	Wejście:	
3	5	5	
0 0 0	2 3 4 5 0	3 4 5 0 0	
1 0 1	0 0 0 0 1	1 0 0 0 1	
Wyjście:	Wyjście:	Wyjście:	
1 0 1	1 1 1 1 1	1 0 1 0 1	

Wydarzenia



