

กล่องของเล่นของ TA (TA's Toybox)

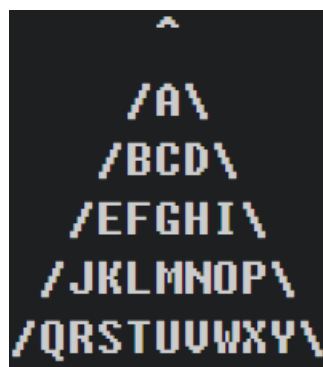
(1 second, 256 Megabytes)



ภาพของพี่ TA ที่กำลังเล่นของเล่นด้วยความสุข

หลังจากถ่าย สอวน. คอมพิวเตอร์ถ่ายที่ 1 ได้ดำเนินผ่านไปจนมาถึงครึ่งถ่ายแล้ว ซึ่งพี่ ๆ TA ก็ได้ออกโจทย์ Pattern จำนวนมหาศาล มาให้น้อง ๆ ได้ทำกัน นั่นก็เปรียบเสมือนว่าน้อง ๆ คือของเล่นของพี่ ๆ (ซึ่งพี่ ๆ เล่นด้วยความรักนะครับ) และในตอนนี้ พี่ ๆ TA ก็ใกล้จะวางมือจากโจทย์ Pattern แล้ว ก็เหมือนกับว่าพี่ ๆ ได้เล่นของเล่นเสร็จแล้ว ดังนั้นเมื่อเล่นของเล่นเสร็จแล้ว เราก็จะต้องเก็บของเล่นเข้ากล่องและวางซ้อนกันให้เป็นระเบียบ โดยในครั้งนี้จะให้น้อง ๆ สร้างโปรแกรมในการแสดงภาพของการวางกล่องของเล่นซ้อนกันนั่นเอง

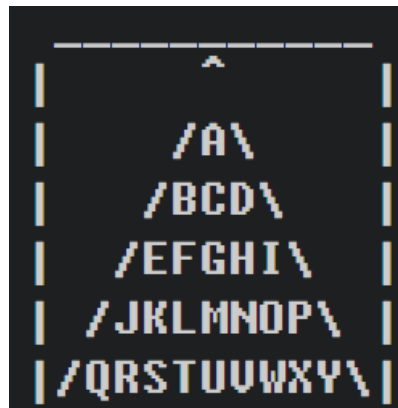
ในที่นี้จะขอแทนของเล่นเป็นสามเหลี่ยมที่ข้างในเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ (A – Z) และล้อมรอบด้วย '/' '\ ' และ แสดงจุดยอดเป็น '^' แทนการนำผ้าคลุมของเล่นเพื่อให้ของเล่นน่าเล่นอยู่เสมอ



นี่คือของเล่นที่มีความสูง 5 หน่วย

แล้วกล่องจะ หายไปไหน?

ขอแทนขอบก่ล่งด้วย ‘’ ทั้งสองข้างของของเล่น และมี ‘_’ ปิดด้านบนก่ล่งให้เรียบร้อย ก็จะได้



ของเล่นสูง 5 หน่วยที่มีกล่องปิดครบผมมม

เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย และความสบายใจของ TA ทุกคน จะแบ่งของเล่นเป็น N กอง และแต่ละกองมี M_i ชิ้น ($1 \leq i \leq N$) และแต่ละกองจะอยู่ติดกันโดยคิดกล่องของเล่นที่กว้างที่สุดในแต่ละกอง



สังเกตว่ารูปตัวอย่างจะมีกล่องของเล่น 2 กอง ในกองแรกมีกล่องของเล่นสูง 1 และ 5 ส่วนในกองที่สองมีกล่องของเล่นสูง 7 3 และ 2 ตามลำดับจากล่างขึ้นบน และแต่ละกองจะติดกันโดยคิติดกล่องของเล่นที่มากที่สุด (ในกองแรกคือ 5 และ ในกองที่สองคือ 7)

