TOPOVI (COCI 2015/2016 1st round)

Mirko เป็นแฟนตัวยงของหมากรุกและการเขียนโปรแกรม แต่หมากรุกทั่วไปเป็นเรื่องน่าเบื่อสำหรับเขา ดังนั้นเขา จึงหาอะไรสนุกในการเล่นหมากเรือ (rook) ของหมากรุก เขามีกระดานหมากรุกที่มี N แถวและ N คอลัมน์ และ วางหมากเรือ K ตัวไว้บนนั้น

เกมของ Mirko มีกฎดังต่อไปนี้:

- 1. พลังของหมากเรือแต่ละตัวถูกกำหนดโดยจำนวนเต็ม
- 2. หมากเรือเห็นช่องทั้งหมดที่อยู่ในแถวหรือคอลัมน์ของเขา ยกเว้นช่องของตัวเอง
- 3. เราบอกว่าช่องถูกโจมตีถ้าค่า XOR ของพลังทั้งหมดของหมากเรือที่เห็นช่องนั้นมีค่ามากกว่า 0 ลองคิดดูว่าช่องที่หมากเรืออยู่สามารถถูกโจมตีได้หรือไม่

เริ่มต้น Mirko วางหมากเรือในรูปแบบบางอย่างบนกระดานและหลังจากนั้นจะขยับ P ครั้ง หลังจากการขยับแต่ละ ครั้ง ให้ตอบว่าจำนวนช่องที่ถูกโจมตีมีกี่ช่อง หมากเรือทุกตัวสามารถย้ายไปยังช่องว่างใดก็ได้บนกระดานทั้งหมด

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกประกอบด้วยจำนวนเต็ม N, K, P (1 ≤ N ≤ 1 000 000 000, 1 ≤ K ≤ 100,000, 1 ≤ P ≤ 100,000).

อีก K บรรทัดแต่ละบรรทัดประกอบด้วยจำนวนเต็มสามจำนวน R, C, X ($1 \le R$, C $\le N$, $1 \le X \le 1$ 000 000 000) แทนว่าตำแหน่งเริ่มต้นของหมากเรือที่มีพลัง X บนกระดาน (R, C)

อีก P บรรทัดแต่ละบรรทัดประกอบด้วยจำนวนเต็มสี่จำนวน R1, C1, R2, C2 (1 ≤ R1, C1, R2, C2 ≤ N) ซึ่ง แสดงว่าหมากเรือย้ายจากช่อง (R1, C1) ไปยังช่อง (R2, C2) รับประกันได้ว่าจะไม่มีหมากเรือสองตัวที่อยู่ในช่องซ้ำ กันในกระดาน ณ จุดใด ๆ

ข้อมูลส่งออก

มี P บรรทัด ในบรรทัดที่ k แทนจำนวนช่องที่ถูกโจมตีทั้งหมดหลังจากการขยับครั้งที่ k

การให้คะแนน

มี 25% ของคะแนนรวมที่ N และ K จะไม่เกิน 100

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
2 2 2	4
1 1 1	0
2 2 1	
2 2 2 1	
1 1 1 2	
2 2 2	4
1 1 1	2
2 2 2	
2 2 2 1	
1 1 1 2	
3 3 4	6
1 1 1	7
2 2 2	7
2 3 3	9
2 3 3 3	
3 3 3 1	
1 1 1 2	
3 1 3 2	

ชี้แจงตัวอย่างแรก: หลังจากการเคลื่อนไหวครั้งแรก ทุกช่องบนกระดานจะถูกโจมตี

ตัวอย่างเช่น ช่อง (1, 1) มองเห็นได้โดยหมากเพียงตัวเดียว ดังนั้น XOR ทั้งหมดสำหรับช่องนั้นคือ 1 หลังจากการ เคลื่อนไหวครั้งที่สอง จะไม่มีการโจมตีช่องใดช่องหนึ่ง ตัวอย่างเช่น หมากเรือทั้งสองตัวมองเห็นช่อง (1,1) ดังนั้น XOR ทั้งหมดสำหรับช่องนั้นคือ 0