

A. 数珠繋ぎ

B. 数の集合

C. 遊園地

現在寄せられている質問

Submissions

数珠繋ぎ

5 ポイント 未解答

10 ポイント 未解答

数の集合

5 ポイント 未解答

10 ポイント 未解答

遊園地

5 ポイント 未解答

10 ポイント 未解答

Top Scores

問題A. 数珠繋ぎ

このコンテンツは練習用に公開されています。どの問題に解答したかは保存されないため、何度でも問題を解くことができます。始める前に[クイック スタート ガイド](#)をお読みください。

Small の入力
5 ポイント

A-small を解く

Large の入力
10 ポイント

A-large を解く

問題

Snapper はちっちゃな電化製品で、片側に入力プラグ、反対側に出カソケットがついています。この出力ソケットには、電球などの電化製品や、他の Snapper の入力プラグを接続することができます。

Snapper は ON か OFF の状態を持っていて、状態が ON で入力プラグから電力を受け取っているときのみ、出力ソケットに電力が供給されます。また、あなたが指をパチリと鳴らすと、その破裂音に反応して、入力プラグから電力を受け取っている Snapper は ON/OFF の状態が切り替わります。

ある日、私は **N** 個の Snapper を買ってきて、1 個目の Snapper の入力プラグを電源ソケットに接続、2 個目の Snapper の入力プラグを 1 個目の出力ソケットに接続、といった要領で数珠つなぎにし、**N** 個目の Snapper の出力ソケットに電球を取り付けました。

はじめの状態では、Snapper はすべて OFF で、1 個目の Snapper のみに電力が供給され、電球は付いていません。一回指を鳴らすと、1 個目の Snapper は ON になり、2 個目の Snapper に電力が供給されます。もう一度指を鳴らすと、1 個目と 2 個目の Snapper の状態が切り替わり、2 個目の Snapper は ON であるものの電源が供給されていない、という状態になります。3 回目には、1 個目の状態が切り替わり、1 個目と 2 個目の両方が ON になります。もし、ここで 2 個目の出力ソケットに電球が接続されていたとすると、電球が光ります。

私は指を何時間にもわたって鳴らし続けました。指を **K** 回鳴らしたとき、果たして電球は光っているでしょうか？ 電球は仕掛けのないどこにでもあるようなもので、直前の Snapper から電力を供給されているときにのみ光ります。

入力

1 行目にはテストケースの数 **T** が含まれています。その後ろに **T** 行が続きます。それらの行にはそれぞれ 2 つの整数 **N** と **K** が含まれています。

出力

各テストケースにつき 1 行、"Case #X: Y" と出力してください。ただし、X は 1 から始まるテストケースの番号です。Y は電球が光っているかどうかで、光っているならば "ON"、消えているならば "OFF" としてください。

制約

$1 \leq T \leq 5000$

Small

$1 \leq N \leq 10$
 $0 \leq K \leq 100$

Large

$1 \leq N \leq 30$
 $0 \leq K \leq 10^8$

サンプル

入力	出力
4	Case #1: OFF
1 0	Case #2: ON
1 1	Case #3: OFF
4 0	Case #4: ON
4 47	

All problem statements, input data and contest analyses are licensed under the [Creative Commons Attribution License](#).

© 2008-2017 Google [Google Home](#) - [Terms and Conditions](#) - [Privacy Policies and Principles](#)

Powered by



Google Cloud Platform