

هری و ژوزف

امتیاز سوال: 50 (1 سطح دشواری: سخت) محدودیت حافظه: 200 کیلوبایت محدودیت زمان اجرا: 1 ثانیه

راهنمای ارسال پاسخ

گزارش پاسخ های ارسالی

هری هودینی و ژوزف رینه (Houdini and Rene) دو شعبده باز از سالیان نه چندان دورند. آنها رقیب های سرسختی بودند. روزی تصمیم به یک مبارزه جذاب و تا حدودی سرگرم کننده گرفتند.

دو شعبده باز در فضایی متشکل از N اتاق و M گذرگاه دو طرفه بین آنها بازی خنده دار انجام می دهند. اتاق ها کوچک و گذرگاه ها مستقیم هستند، بنابراین هیچ جفت اتاقی را نمی توان با بیش از یک گذرگاه به هم متصل کرد. علاوه بر این، هیچ دو گذرگاهی هرگز نمی توانند همدیگر را قطع کنند. اتاق ها به صورت سه بعدی به گونه ای قرار گرفته اند که می توان همه جفت اتاق ها را به طور همزمان توسط گذرگاه ها به هم متصل کرد.

در ابتدا شعبده باز اول در اتاق 1 و شعبده باز دوم در اتاق 2 قرار دارد. هر شعبده باز P مجوز برای تلیورتیشن (جا به جایی بین دو اتاقی که بین آنها گذرگاهی وجود ندارد) دارد که در مرحله مشخصی از بازی می تواند از آن ها استفاده کند.

بازی در قالب نوبت انجام می شود و شعبده باز اول نوبت اول را می گیرد و بعد از آن نوبت بین شعبده باز ها جا به جا می شود. هر نوبت شامل سه مرحله است. شعبده بازی که نوبت بازی با اوست را شعبده باز فعلی می نامیم.

در مرحله اول، شعبده باز فعلی می تواند تا آنجا که بخواهد بین اتاق ها از طریق گذرگاه های موجود راه برود (او می تواند انتخاب کند که اصلاً حرکت نکند). او در حالی که در یکی از اتاق ها جا گرفت، اعلام می کند که مرحله تمام شده است. اگر بعد از این مرحله هر دو شعبده باز در یک اتاق جا گرفته باشند، بازی به پایان می رسد و شعبده باز فعلی برنده می شود. در غیر این صورت نوبت ادامه دارد.

در مرحله دوم، شعبده باز فعلی باید یک گذرگاه بین دو اتاقی که هنوز مستقیماً توسط یک گذرگاه به هم متصل نشده اند ایجاد کند. اگر چنین جفت اتاقی وجود نداشته باشد، بازی به پایان می رسد و شعبده باز فعلی بازنده می شود. در غیر این صورت نوبت ادامه دارد.

در مرحله سوم، شعبده باز فعلی می تواند یا در همان اتاق بماند یا اگر تعداد مثبتی از مجوزهای تلیورتیشن او باقی مانده باشد، می تواند به هر یک از اتاق ها تله پورت کند. در صورت استفاده از تلیورتیشن، شعبده باز فعلی 1 مجوز را از دست می دهد. اگر بعد از این مرحله معلوم شود که دو شعبده باز در اتاق یکسانی جا گرفته اند، اتفاقی نمی افتد (اگرچه شعبده باز فعلی احتمالاً خیلی زود بازنده خواهد شد).

اطلاعات مربوط به اتاق ها و گذرگاه ها قبل از بازی به شما داده می شود. با توجه به این اطلاعات، شما بایستی بپایید کدام شعبده باز برنده می شود، در صورتی که هر دو شعبده باز به طور کاملاً بهینه بازی کنند. بهینه بازی کردن یعنی اگر یک استراتژی قطعی برای برد وجود داشته باشد از آن استفاده کرده و می برند.

نکته: تضمین شده است که هیچ دو اتاق به طور مستقیم توسط بیش از یک گذرگاه به هم متصل نمی شوند.

ورودی:

- خط اول شامل سه عدد صحیح N و M و P که با فاصله از هم جدا شده اند.
- M خط بعدی شامل دو عدد صحیح X_1 و Y_1 که با فاصله از هم جدا شده اند.

خروجی:

- در صورت برد شعبده باز اول کلمه First چاپ شود.
- در صورت برد شعبده باز دوم کلمه Second چاپ شود.

محدودیت ها:

- $2 \leq N \leq 5000, 0 \leq M \leq 8000, 0 \leq P \leq 8000$
- $1 \leq X_i, Y_i \leq N, X_i \neq Y_i$

Input:

3 1 0
1 3

output:

Second

Input:

4 1 1
3 4

output:

First

سوالات (9)

راهنما

دايره

La Cremà

هری و ژوزف

درخت اول

گنج نهه‌سی

سالی‌نیو

گیج مثل تد

به چپ چپ

بـرترین ها

#	نام	امتیاز
1	امیر پارسا موید	390
2	علی صفری	390
3	علی گلزار طرزجانی	390
4	مهدی وکیلی نی ریزی	390
5	پویان علی‌پناهی	390
6	محمد مهدی حجازی	340
7	نیکان زمانی	340
8	بهزاد سلیمانی	290
9	متین اعظمی	240
10	محمد جلالی	240
11	امیر پروانه	200
12	زهررا	190



بیش از 2 دقیقه پیش

زبان مورد نظر برای ارسال پاسخ:

Assembly (NASM 2.14.02)

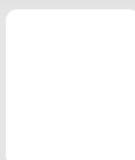
انتخاب زبان مورد نظر

```

2  global _start
3
4  _start:
5
6  xor eax, eax
7  lea edx, [rax+len]
8  mov al, 1
9  mov esi, msg
10 mov edi, eax
11 syscall
12
13 xor edi, edi
14 lea eax, [rdi+60]
15 syscall
16
17 section .rodata
18
19 msg db 'hello, world', 0xa
20 len equ $ - msg

```

ارسال کد



آدرس: تهران، خیابان آزادی، جنب دانشگاه صنعتی شریف، خیابان شهید
ابوالفضل قدیر، پلاک ۵، واحد ۲
شماره تماس: ۰۲۱-۶۶۰۷۸۹۶۳۰۵ و ۰۲۱-۶۶۰۸۳۰۱۵۰۶
ایمیل: info@sharifict.ir

- پرداخت آنلاین
- آریا راد شریف
- درباره ما
- تماس با ما