

Задача А. Разрезание графа

Имя входного файла:	<code>stdin</code>
Имя выходного файла:	<code>stdout</code>
Ограничение по времени:	3 секунды
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Дан неориентированный граф. Над ним в заданном порядке производят операции следующих двух типов:

- `cut` — разрезать граф, то есть удалить из него ребро;
- `ask` — проверить, лежат ли две вершины графа в одной компоненте связности.

Известно, что после выполнения всех операций типа `cut` рёбер в графе не осталось. Найдите результат выполнения каждой из операций типа `ask`.

Формат входных данных

Первая строка входного файла содержит три целых числа, разделённые пробелами — количество вершин графа n , количество рёбер m и количество операций k ($1 \leq n \leq 50\,000$, $0 \leq m \leq 100\,000$, $m \leq k \leq 150\,000$).

Следующие m строк задают рёбра графа; i -я из этих строк содержит два числа u_i и v_i ($1 \leq u_i, v_i \leq n$), разделённые пробелами — номера концов i -го ребра. Вершины нумеруются с единицы; граф не содержит петель и кратных рёбер.

Далее следуют k строк, описывающих операции. Операция типа `cut` задаётся строкой «`cut u v`» ($1 \leq u, v \leq n$), которая означает, что из графа удаляют ребро между вершинами u и v . Операция типа `ask` задаётся строкой «`ask u v`» ($1 \leq u, v \leq n$), которая означает, что необходимо узнать, лежат ли в данный момент вершины u и v в одной компоненте связности. Гарантируется, что каждое ребро графа встретится в операциях типа `cut` ровно один раз.

Формат выходных данных

Для каждой операции `ask` во входном файле выведите на отдельной строке слово «YES», если две указанные вершины лежат в одной компоненте связности, и «NO» в противном случае. Порядок ответов должен соответствовать порядку операций `ask` во входном файле.

Пример

stdin	stdout
3 3 7	YES
1 2	YES
2 3	NO
3 1	NO
ask 3 3	
cut 1 2	
ask 1 2	
cut 1 3	
ask 2 1	
cut 2 3	
ask 3 1	

Задача В. Космическая экспедиция

Имя входного файла:	expedition.in
Имя выходного файла:	expedition.out
Ограничение по времени:	2 секунды
Ограничение по памяти:	64 мегабайта

В 2004 году обитатели планеты Кремонид организовали космическую экспедицию для полёта в соседнюю галактику, где по их расчётам существует планета, пригодная для жизни. На космическом корабле был сконструирован жилой комплекс, куда заселили множество ученых.

Жилой комплекс имеет форму прямоугольного параллелепипеда размера $n \times m \times k$. Комплекс разбит на кубические отсеки с размерами $1 \times 1 \times 1$, всего nmk отсеков. Каждый отсек имеет координаты (x, y, z) , соответствующие положению отсека в комплексе, где $1 \leq x \leq n, 1 \leq y \leq m, 1 \leq z \leq k$.

Расстоянием между двумя отсеками с координатами (x_1, y_1, z_1) и (x_2, y_2, z_2) назовём число $|x_1 - x_2| + |y_1 - y_2| + |z_1 - z_2|$. Два отсека находятся в одном ряду, если их координаты отличаются ровно одной компонентой (например, $(2, 4, 3)$ и $(2, 6, 3)$ находятся в одном ряду). Два отсека являются соседними, если расстояние между ними равно единице.

В каждый отсек был установлен персональный компьютер. После взлёта жители комплекса решили объединить свои компьютеры в сеть. Был разработан план прокладывания сети, который представляет собой следующую процедуру: выбираются два отсека, находящихся в одном ряду. Первый отсек назовём начальным, второй — конечным. Робот, прокладывающий сеть, стартует в начальном отсеке. На каждом шаге робот передвигается в тот соседний отсек, расстояние от которого до конечного минимально. При этом он соединяет пары компьютеров в соседних отсеках, через которые он проходит, если это не приводит к образованию цикла. Если же соединение приводит к образованию цикла, то робот запоминает координаты этой пары соседних отсеков и не соединяет компьютеры в них между собой. Робот перемещается, пока не достигнет конечного отсека.

Указанная процедура повторяется q раз.

Вам необходимо определить, какие пары отсеков запомнил робот.

Формат входных данных

Первая строка входного файла содержит четыре числа n, m, k, q ($2 \leq n, m, k \leq 100, 1 \leq q \leq 20\,000$).

Далее следует q строк, описывающих пары отсеков, между которыми продвигается робот. Каждая строка содержит шесть чисел: первые три числа — координаты начального отсека, оставшиеся три числа — координаты конечного отсека.

Формат выходных данных

Для каждой пары отсеков, которую робот запомнил, выходной файл должен содержать строку с шестью числами — координатами отсеков в порядке прохождения их роботом.

Пример

expedition.in	expedition.out
5 4 2 6	3 3 1 2 3 1
2 4 1 2 1 1	3 1 1 2 1 1
5 1 1 5 4 1	3 1 1 2 1 1
5 1 1 2 1 1	
5 3 1 1 3 1	
3 1 1 1 1 1	
3 1 1 2 1 1	

Задача С. Подсчет опыта

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	2 секунды
Ограничение по памяти:	64 мегабайта

В очередной онлайн игре игроки, как обычно, сражаются с монстрами и набирают опыт. Для того, чтобы сражаться с монстрами, они объединяются в кланы. После победы над монстром, всем участникам клана, победившего его, добавляется одинаковое число единиц опыта. Особенностью этой игры является то, что кланы никогда не распадаются и из клана нельзя выйти. Единственная доступная операция — объединение двух кланов в один.

Поскольку игроков стало уже много, вам поручили написать систему учета текущего опыта игроков.

Формат входных данных

В первой строке входного файла содержатся числа n ($1 \leq n \leq 200\,000$) и m ($1 \leq m \leq 200\,000$) — число зарегистрированных игроков и число запросов.

В следующих m строках содержатся описания запросов. Запросы бывают трех типов:

- `join X Y` — объединить кланы, в которые входят игроки X и Y (если они уже в одном клане, то ничего не меняется).
- `add X V` — добавить V единиц опыта всем участникам клана, в который входит игрок X ($1 \leq V \leq 100$).
- `get X` — вывести текущий опыт игрока X .

Изначально у всех игроков 0 опыта и каждый из них состоит в клане, состоящим из него одного.

Формат выходных данных

Для каждого запроса `get X` выведите текущий опыт игрока X .

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
3 6	150
add 1 100	0
join 1 3	50
add 1 50	
get 1	
get 2	
get 3	

Задача D. Равноправие и дороги

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	2 секунды
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

В древнем Риме имеется n перекрёстков и m соединяющих их дорог. Никакая дорога не соединяет перекрёсток с самим собой. По каждой дороге разрешено ходить либо только патрициям, либо только плебеям.

После свержения монархии и установления Римской республики сенат постановил отменить данные ограничения на некоторых дорогах. В ходе жарких дебатов было решено сделать это таким образом, чтобы, с одной стороны, количество дорог без ограничений было минимальным, а с другой стороны, от любого перекрёстка можно было дойти до любого другого, пользуясь только дорогами без ограничений. Несложно заметить, что для достижения данных требований необходимо отменить ограничения на ровно $n - 1$ дороге.

Разумеется, и патриции, и плебеи хотят сохранить за собой как можно больше привилегий, поэтому настаивают, чтобы дороги только для них встречались в проекте отмены ограничений как можно реже. Всего было подано q проектов, i -й из них предлагает отменить ограничения на **ровно** a_i дорогах для патрициев и, соответственно, на $n - 1 - a_i$ дорогах для плебеев. Проекты состоят только из этих чисел, конкретные дороги в них не указаны.

Сенат поручил вам определить, какие из представленных проектов можно выполнить, то есть выбрать нужное количество дорог патрициев и дорог плебеев для отмены ограничений так, чтобы были выполнены все условия.

Формат входных данных

Первая строка входных данных содержит три целых числа n , m и q — количество перекрёстков в Риме, количество дорог и количество внесённых в сенат проектов соответственно ($2 \leq n \leq 100\,000$, $1 \leq m \leq 200\,000$, $1 \leq q \leq 100\,000$).

Следующие m строк описывают дороги. Каждое описание состоит из трёх чисел v_i , u_i и t_i , где первые два числа задают номера перекрёстков, соединённых данной дорогой, а третье число равно 0, если по данной дороге разрешено ходить только патрициям, и 1, если только плебеям ($1 \leq v_i, u_i \leq n$, $v_i \neq u_i$, $0 \leq t_i \leq 1$).

После этого идут q строк, описывающих проекты. Каждая из них содержит единственное целое число a_i ($0 \leq a_i \leq n - 1$).

Формат выходных данных

Для каждого из q проектов выведите в отдельной строке «YES» (без кавычек), если существует набор дорог, удовлетворяющих требованиям сената о достижимости, который при этом содержит ровно a_i дорог только для патрициев и ровно $n - 1 - a_i$ дорог только для плебеев. Если набора дорог с данными свойствами не существует, то выведите «NO» (без кавычек).

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
3 3 3	NO
1 2 0	YES
2 3 0	YES
1 3 1	
0	
1	
2	

Задача Е. Минимальное остовное дерево

Имя входного файла: `stdin`
Имя выходного файла: `stdout`
Ограничение по времени: 2 секунды
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Дан связный неориентированный взвешенный граф. Необходимо выбрать в этом графе некоторое подмножество рёбер минимального суммарного веса таким образом, чтобы между любыми двумя вершинами графа существовал путь из выбранных рёбер.

Очевидно, что выбранное подмножество рёбер должно быть деревом (для минимальности суммарного веса ребер), и такое подмножество называется *минимальным остовным деревом* или *минимальным каркасом*.

Формат входных данных

Первая строка входного файла содержит два натуральных числа n и m — количество вершин и ребер графа соответственно ($1 \leq n \leq 20\,000$, $0 \leq m \leq 100\,000$). Следующие m строк содержат описание рёбер по одному на строке. Ребро номер i описывается тремя натуральными числами b_i , e_i и w_i — номера концов ребра и его вес соответственно ($1 \leq b_i, e_i \leq n$, $0 \leq w_i \leq 100\,000$).

Гарантируется, что данный граф является связным.

Формат выходных данных

Программа должна вывести одно целое число — вес минимального остовного дерева.

Примеры

<code>stdin</code>	<code>stdout</code>
4 4 1 2 1 2 3 2 3 4 5 4 1 4	7