



Notice

Към всяка задача има атачмънт пакет, които е наличен и в CMS и на вашия десктоп.

- Атачмънт пакетът съдържа примерен грейдер, примерна имплементация, примерни тестове и скрипт за компилиране.
- Вие трябва да събмитете точно един файл при един събмит и може да направите най-много 50 събмита.
- Вашите събмити не трябва да четат от стандартния вход, не трябва да печатат на стандартния изход и не трябва да взаимодействат с други файлове. Но те могат да извеждат на стандартния `error stream`.
- Името на файла, който събмитвате е написано в `task statement header`. Този файл трябва да има имплементирани процедурите, които са описаните в условието на задачата и те да имат сигнатурите от примерните имплементации.
- Вие може да имплементирате и други процедури по ваше желание.
- Когато тествате вашата програма с примерния грейдер, вашият вход трябва да спазва формата и ограниченията, дадени в условието на задачата. Иначе може да се получи неопределено поведение.

Конвенции

В условията на задачите са описани сигнатури с генерични имена за типове `bool`, `integer`, `int64` и `int[]` за масив. За всеки от езиките за програмиране грейдерите използват подходящи типове данни или имплементации, както е описано:

Език	<code>bool</code>	<code>integer</code>	<code>int64</code>	<code>int[]</code>	length of array <code>a</code>
C++	<code>bool</code>	<code>int</code>	<code>long long</code>	<code>std::vector<int></code>	<code>a.size()</code>
Pascal	<code>boolean</code>	<code>longint</code>	<code>int64</code>	array of <code>longint</code>	<code>Length(a)</code>
Java	<code>boolean</code>	<code>int</code>	<code>long</code>	<code>int[]</code>	<code>a.length</code>

Ограничения

Task	Time limit	Memory limit
prize	1 sec	1024 MB
simurgh	3 sec	1024 MB
books	2 sec	1024 MB