

Задача 1. Незнайка и Коллатц**Критерий оценивания решений задачи 1**

Общим критерием оценивания решения любой задачи является количество тестов, верно пройденных программой, составленной участником. Сначала решение проверяется на тестах из условия. Если не пройден хотя бы один из них, то решение оценивается в 0 технических баллов. Если тесты из условия пройдены, то решение проверяется на основном наборе тестов. Высчитывается доля (в процентах) верно пройденных тестов из основного набора по отношению к общему количеству тестов в наборе. Полученное количество процентов, округлённое до целого, определяет количество технических баллов за решение.

Технические баллы за задачу 1

За решение задачи начисляется от 0 до 100 технических баллов по критерию, указанному выше.

Перевод технических баллов в оценку

По каждой задаче определяется самое удачное её решение, отправленное участником. Технические баллы за такие решения всех шести задач суммируются. Высчитывается доля (в процентах), которую составила полученная сумма по отношению к 600 техническим баллам. Полученное количество процентов, округлённое до целого, становится оценкой. Таким образом, за решение одной задачи начисляется от 0 до 17 итоговых баллов.

Условия задачи 1

Незнайка очень любит преобразовывать числа, но еще больше он любит преобразовывать наборы, составленные из чисел. Однажды он придумал случайное на его взгляд преобразование при помощи функции

$$f(n) = \begin{cases} \frac{n}{2}, & n - \text{четное число} \\ 3n + 1, & n - \text{нечетное число} \end{cases}$$

Он решил применять $f(n)$ к каждому числу в наборе (причем одновременно) до тех пор, пока все числа не станут двойками. Но вот беда, для некоторых массивов (например $[1, 2, 3]$) процесс преобразования может заиклиться: $[1, 2, 3] \rightarrow [4, 1, 10] \rightarrow [2, 4, 5] \rightarrow [1, 2, 16] \rightarrow [4, 1, 8] \rightarrow [2, 4, 4] \rightarrow [1, 2, 2] \rightarrow [4, 1, 1] \rightarrow [2, 4, 4] \rightarrow \dots$ и никогда не завершиться. Мимо проходил Знайка, который рассказал, что функция $f(x)$ носит имя Коллатца и по недоказанной гипотезе её применение снова и снова, стартуя с любого числа, всегда приводит к числу 2, после чего возникает цикл $2 \rightarrow 1 \rightarrow 4 \rightarrow 2$.

Полагая, что гипотеза Коллатца верна, помогите Незнайке написать программу, которая определяет, настанет ли момент, когда все элементы массива, к которым одновременно применяют функцию $f(x)$ снова и снова, станут двойками.

Формат ввода: В первой строке вводится натуральное число n : $2 \leq n \leq 5000$. Во второй строке содержится последовательность из n натуральных чисел a_i : $1 \leq a_i \leq 500$.

Формат вывода: Выводится либо наименьшее из возможных количество применений функции $f(x)$, после которого все элементы массива станут двойками, либо -1, если никакое количество применений $f(x)$ не сделает массив, состоящим только из двоек. Если исходный массив содержит только двойки, то выводится 0.

Ввод примера №1:

10

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

Вывод примера №1:

0

Ввод примера №2:

2

8 1

Вывод примера №2:

2

Ввод примера №3:

3

1 2 3

Вывод примера №3:

-1

Решение

Можно заметить, что существует ровно один цикл, стартующий с 2, и имеющий длину 3 — $2 \rightarrow 1 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow \dots$. Для всех целых чисел от 1 до 500 можно заранее рассчитать минимальное количество применений функции $f(x)$, приводящее в 2. Весь массив может превратиться в двойки, если для каждого a_i рассчитанное количество применений даёт одинаковый остаток от

деления на 3. Искомым результатом в таком случае будет максимальное количество применений среди всех a_i . Иначе результатом будет -1 .

Код возможного решения

```

program COLLATZ710(input, output);
const   ARR_SIZE = 500;
type    massiv = array [1..ARR_SIZE] of word;
var     N, I, A, M, RESULT : word;
        FLAG : boolean;
        COLLATZ : massiv = (2,0,6,1,4,7,15,2,18,5,13,8,8,16,16,3,11,19,19,6,6,14,
14,9,22,9,110,17,17,17,105,4,25,12,12,20,20,20,33,7,108,7,28,15,15,15,103,10,
23,23,23,10,10,111,111,18,31,18,31,18,18,106,106,5,26,26,26,13,13,13,101,21,
114,21,13,21,21,34,34,8,21,109,109,8,8,29,29,16,29,16,91,16,16,104,104,11,117,
24,24,24,24,24,86,11,37,11,99,112,112,112,68,19,11,32,32,19,19,32,32,19,94,19,
45,107,107,107,45,6,120,27,27,27,27,27,40,14,89,14,40,14,14,102,102,22,115,115,
115,22,22,14,14,22,35,22,84,35,35,35,53,9,97,22,22,110,110,110,66,9,48,9,123,
30,30,30,79,17,30,30,30,17,17,92,92,17,43,17,43,105,105,105,43,12,118,118,118,
25,25,25,118,25,17,25,38,25,25,87,87,12,38,38,38,12,12,100,100,113,25,113,51,
113,113,69,69,20,51,12,12,33,33,33,126,20,82,20,126,33,33,33,51,20,20,95,95,20,
20,46,46,108,46,108,64,108,108,46,46,7,121,121,121,28,28,28,77,28,121,28,20,28,
28,41,41,15,28,90,90,15,15,41,41,15,41,15,59,103,103,103,41,23,28,116,116,116,
116,116,54,23,72,23,116,15,15,15,41,23,36,36,36,23,23,85,85,36,129,36,36,36,36,
54,54,10,23,98,98,23,23,23,142,111,49,111,23,111,111,67,67,10,111,49,49,10,10,
124,124,31,124,31,124,31,31,80,80,18,124,31,31,31,31,31,49,18,44,18,44,93,93,
93,44,18,18,44,44,18,18,44,44,106,62,106,57,106,106,44,44,13,31,119,119,119,
119,119,119,26,57,26,75,26,26,119,119,26,18,18,18,26,26,39,39,26,39,26,132,88,
88,88,132,13,132,39,39,39,39,39,31,13,57,13,52,101,101,101,39,114,26,26,26,114,
114,52,52,114,26,114,52,70,70,70,96,21,114,52,52,13,13,13,39,34,127,34,127,34,
34,127,127,21,34,83,83,21,21,127,127,34,34,34,26,34,34,52,52,21,47,21,21,96,96,
96,140,21,47,21,140,47,47,47,96,109,21,47,47,109);
begin FLAG := false;
    readln(N);
    read(A);
    RESULT := COLLATZ[A];
    M := RESULT mod 3;
    I := 1;
    while (I < N) do begin
        read(A);
        if (COLLATZ[A] mod 3 <> M) then begin FLAG := true; I := N end
        else if (COLLATZ[A] > RESULT) then RESULT := COLLATZ[A];
        I := I + 1
    end;
    if FLAG then write(-1)
    else write(RESULT)
end.

```

Задача 2. Незнайка и авиакоррест

Критерий оценивания решений задачи 2

Общим критерием оценивания решения любой задачи является количество тестов, верно пройденных программой, составленной участником. Сначала решение проверяется на тестах из условия. Если не пройден хотя бы один из них, то решение оценивается в 0 технических баллов. Если тесты из условия пройдены, то решение проверяется на основном наборе тестов. Высчитывается доля (в процентах) верно пройденных тестов из основного набора по отношению к общему количеству тестов в наборе. Полученное количество процентов, округлённое до целого, определяет количество технических баллов за решение.

Технические баллы за задачу 2

За решение задачи начисляется от 0 до 100 технических баллов по критерию, указанному выше.

Перевод технических баллов в оценку

По каждой задаче определяется самое удачное её решение, отправленное участником. Технические баллы за такие решения всех шести задач суммируются. Высчитывается доля (в процентах), которую составила полученная сумма по отношению к 600 техническим баллам. Полученное количество процентов, округлённое до целого, становится оценкой. Таким образом, за решение одной задачи начисляется от 0 до 17 итоговых баллов.

Условия задачи 2

Пусть дан массив $a = [a_1, a_2, \dots, a_n]$, имеющий длину n , и содержащий различные неотрицательные целые числа. К массиву можно применять операцию *shift*, записываемую как $shift(a, i_1, i_2, \dots, i_k)$, при чём $i_j \neq i_m$ при любых $j \neq m$. Данная запись говорит, что в массиве a i_1 -й элемент будет переставлен на i_2 -ю позицию, i_2 -й элемент – на i_3 -ю позицию и т. д., а i_k -й элемент – на i_1 -ю позицию. Например, если к массиву $a = [9, 5, 3, 7, 1]$ применить операцию $shift(a, 4, 2, 3)$, то получится отсортированный по убыванию массив $[9, 7, 5, 3, 1]$. Длительность выполнения одной операции *shift* измеряется в секундах и равна количеству индексов i_j в ней, к которому добавлена одна дополнительная секунда для подготовки выполнения операции. Таким образом для $shift(a, 4, 2, 3)$ потребуется $4 = 3 + 1$ секунды.

Требуется написать программу, которая найдет минимальное время, за которое массив будет отсортирован по убыванию с помощью применений операции *shift*. Иные операции применять к массиву нет возможности.

Формат ввода: В первой строке вводится натуральное число n : $2 \leq n \leq 500$. Во второй строке содержится последовательность из n различных неотрицательных целых чисел a_i : $0 \leq a_i \leq 10^6$.

Формат вывода: Выводится минимальное количество секунд – время для сортировки по убыванию массива с помощью применений операции *shift*. Если исходный массив уже отсортирован по убыванию, то выводится 0. Иначе, если массив невозможно отсортировать, применяя операцию *shift*, то выводится -1.

Ввод примера №1:

10
9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Вывод примера №1:

0

Ввод примера №2:

5
9 5 3 7 1

Вывод примера №2:

4

Ввод примера №3:

6
3 2 4 6 1 5

Вывод примера №3:

7

Решение

Нам дан массив $a[n]$. Пусть $s[n]$ – это его отсортированная версия. Так как все элементы по условию различны, для s можно использовать структуру упорядоченного множества `std::set` или отсортировать элементы массива $a[n]$ одним из алгоритмов сортировки. Заведём также массив `bool used[n]`, в котором будем хранить информацию об обработанных элементах.

Основная идея алгоритма заключается в том, что для каждого a_i можно по массиву s узнать его отсортированную позицию $next$. Это можно сделать бинарным поиском за $O(\log(n))$ или линейным поиском за $O(n)$. Для элемента a_{next} нужно выполнять эти же действия (т. е. найти его позицию в отсортированном массиве), пока мы не встретим элемент, с которого все началось (т. е. тот, который в отсортированном массиве стоит на i -ой позиции). При этом нужно не забывать пометить все элементы, которые встречаются, в массиве `used[n]`. Мы получим цикл (циклическую перестановку), для которого применение операции *shift* отсортирует пройденные элементы. Если

length - длина цикла больше чем 1, то требуется к ответу добавить $length + 1$ и перейти на следующий элемент массива, который не был обработан.

Итоговая сложность алгоритма зависит от способов сортировки и поиска элемента. Если поиск линейный или сортировка квадратичная, то сложность будет $O(n^2)$. Если использовать быструю сортировку и бинарный поиск, то сложность будет $O(n \log(n))$.

Код возможного решения

```
#include <bits/stdc++.h>

using namespace std;

int main() {
    int n;
    cin >> n;
    vector<int> a(n);
    for (int i = 0; i < n; ++i) cin >> a[i];
    vector<bool> used(n, false);
    set<int, greater<int>> s(a.begin(), a.end());
    int sort_cost = 0;
    for (int i = 0; i < n; ++i) {
        if (used[i]) continue;
        int cycle_start = i;
        used[cycle_start] = true;
        int runner = distance(s.begin(), s.lower_bound(a[cycle_start]));
        int cycle_size = 1;
        while (runner != cycle_start) {
            used[runner] = true;
            runner = distance(s.begin(), s.lower_bound(a[runner]));
            ++cycle_size;
        }
        if (cycle_size > 1) sort_cost += cycle_size + 1;
    }
    cout << sort_cost << endl;
}
```

Задача 3. Незнайка и компас

Критерий оценивания решений задачи 3

Общим критерием оценивания решения любой задачи является количество тестов, верно пройденных программой, составленной участником. Сначала решение проверяется на тестах из условия. Если не пройден хотя бы один из них, то решение оценивается в 0 технических баллов. Если тесты из условия пройдены, то решение проверяется на основном наборе тестов. Высчитывается доля (в процентах) верно пройденных тестов из основного набора по отношению к общему количеству тестов в наборе. Полученное количество процентов, округлённое до целого, определяет количество технических баллов за решение.

Технические баллы за задачу 3

За решение задачи начисляется от 0 до 100 технических баллов по критерию, указанному выше.

Перевод технических баллов в оценку

По каждой задаче определяется самое удачное её решение, отправленное участником. Технические баллы за такие решения всех шести задач суммируются. Высчитывается доля (в процентах), которую составила полученная сумма по отношению к 600 техническим баллам. Полученное количество процентов, округлённое до целого, становится оценкой. Таким образом, за решение одной задачи начисляется от 0 до 17 итоговых баллов.

Условия задачи 3

Волшебник подарил Незнайке компас. Поначалу он не знал, что с ним делать, но потом стал брать компас на прогулки и записывать его показания (азимуты) на разные примечательные объекты. Способы записи азимутов Незнайке не были известны, поэтому он изобрёл свой собственный способ.

Записывая азимут, Незнайка сначала указывает заглавной латинской буквой направление, от которого потом отсчитывает угол: N – север, E – восток, S – юг, W – запад. Потом Незнайка записывает величину угла – целое неотрицательное количество градусов в диапазоне от 0 включительно до 180 включительно. В конце записи Незнайка указывает еще одну заглавную латинскую букву (N, E, S или W) чтобы отметить то, был ли отложен угол по ходу часовой стрелки или против хода часовой стрелки. Так, если запись азимута начинается на букву N, то буква E в конце записи соответствует ходу часовой стрелки, W – обратному ходу, а буквы S и N не ставятся в конце. Если запись азимута начинается на букву S, то буква W в конце записи соответствует ходу часовой стрелки, E – обратному ходу, а буквы N и S не ставятся в конце. Если запись азимута начинается на букву E, то буква S в конце записи соответствует ходу часовой стрелки, N – обратному ходу, а буквы W и E не ставятся в конце. Если запись азимута начинается на букву W, то буква N в конце записи соответствует ходу часовой стрелки, S – обратному ходу, а буквы E и W не ставятся в конце.

Ознакомившись с записями Незнайки, Знайка схватился за голову и пришёл в ужас. Он сразу понял, что такой способ позволяет одно и то же показание компаса записать по-разному. Например, направление на северо-запад (315 градусов от направления на север, отложенные по ходу часовой стрелки) соответствует четырём записям: N45W, W45N, S135W, E135N. Например, направление на север (0 градусов от направления на север, отложенные по ходу часовой стрелки) соответствует шести записям: N0E, N0W, E90N, S180E, S180W, W90N.

Требуется написать программу, которая считает последовательность записей азимутов и найдет в ней показание, встречающееся чаще всего, учитывая то, что записи одинаковых показаний могут быть разными. Если искомым показаний больше чем одно, то среди них следует выбрать то, которое имеет наибольший угол от направления на север, отложенный по ходу часовой стрелки. Для однозначности будем считать, что само направление на север имеет угол в 0 градусов (а не 360), отложенный от самого себя. В ответе программа должна выдать номер элемента последовательности с записью выбранного показания, находящегося ближе всего к концу последовательности. Нумерация элементов последовательности начинается с единицы.

Формат ввода: В первой строке вводится натуральное число K : $1 \leq K \leq 1000$. Во второй строке содержится последовательность из K записей A_i . Каждая запись A_i начинается и заканчивается заглавной латинской буквой (N, E, S, W). Между буквами находится неотрицательное целое число от 0 включительно до 180 включительно, записанное в десятичной системе. Каждая запись A_i сделана по правилам, изложенным во втором абзаце условия. Между соседними записями в

последовательности стоит пробел.

Формат вывода: Выводится номер r элемента последовательности записей A_r , такого что, записанное в A_r показание встречается в последовательности чаще всего и среди всех чаще всего встречающихся показаний оно имеет наибольший угол от направления на север, отложенный по ходу часовой стрелки, и A_r является записью такого показания, стоящей ближе всего к концу последовательности.

Ввод примера №1:

7

N0E N0W E90N S180E S180W W90N N1E

Вывод примера №1:

6

Ввод примера №2:

8

N45W W45N S135W E135N E90N S180E S180W W90N

Вывод примера №2:

4

Ввод примера №3:

1

N1W

Вывод примера №3:

1

Решение

В решении стоит использовать массив из 360 элементов с индексами от 0 до 359. В элемент с индексом i будет записываться количество встреченных в считанной части последовательности вхождений записи показания, соответствующего углу i градусов от направления на север, отложенному по ходу часовой стрелки, а также номер последнего вхождения в последовательность. Программа будет в цикле считывать очередной элемент последовательности, определять угол i , делать приращение на единицу элемента массива с индексом i , обновлять номер вхождения. В том же цикле программа будет подсчитывать максимальное количество вхождений повторяющихся показаний. После окончания ввода, искомый номер ищется проходом по массиву от его конца до первого встреченного элемента с максимальным количеством вхождений и взятием хранящегося в нём номера вхождения.

Код возможного решения

```
program COMPAS710(input, output);
type    azimuth = record count, position : word end;
        massiv = array [0..359] of azimuth;
var  N, I, A, RESULT : word;
     COMPAS : massiv;
function readAzimuth() : word;
var CH, CH1 : char; FLAG : boolean; A, R : word;
begin
    read(CH1);
    case CH1 of
        'N' : R := 0;
        'E' : R := 90;
        'S' : R := 180;
        'W' : R := 270;
    end;
    FLAG := false;
    A := 0;
    repeat
read(CH);
        case CH of
            'N' : begin if (CH1 = 'E') then A := 360 - A; FLAG := true end;
```

```

        'E' : begin if (CH1 = 'S') then A := 360 - A; FLAG := true end;
        'S' : begin if (CH1 = 'W') then A := 360 - A; FLAG := true end;
        'W' : begin if (CH1 = 'N') then A := 360 - A; FLAG := true end;
        '0'..'9' : A := A * 10 + ord(CH) - ord('0');
    end;
until FLAG;
if not (eoln or eof) then read(CH);
readAzimuth := (R + A) mod 360
end;

begin for I := 0 to 359 do
    with COMPAS[I] do begin
        count := 0;
        position := 0
    end;
    readln(N);
    RESULT := 0;
    for I := 1 to N do begin
        A := readAzimuth;
        with COMPAS[A] do begin
            count := count + 1;
            if (count > RESULT) then RESULT := count;
            position := I
        end
    end;
end;
I := 359;
while (I > 0) and (COMPAS[I].count < RESULT) do I := I - 1;
RESULT := COMPAS[I].position;
write(RESULT)
end.

```

Задача 4. Незнайка и буквенная система счисления

Критерий оценивания решений задачи 4

Общим критерием оценивания решения любой задачи является количество тестов, верно пройденных программой, составленной участником. Сначала решение проверяется на тестах из условия. Если не пройден хотя бы один из них, то решение оценивается в 0 технических баллов. Если тесты из условия пройдены, то решение проверяется на основном наборе тестов. Высчитывается доля (в процентах) верно пройденных тестов из основного набора по отношению к общему количеству тестов в наборе. Полученное количество процентов, округлённое до целого, определяет количество технических баллов за решение.

Технические баллы за задачу 4

За решение задачи начисляется от 0 до 100 технических баллов по критерию, указанному выше.

Перевод технических баллов в оценку

По каждой задаче определяется самое удачное её решение, отправленное участником. Технические баллы за такие решения всех шести задач суммируются. Высчитывается доля (в процентах), которую составила полученная сумма по отношению к 600 техническим баллам. Полученное количество процентов, округлённое до целого, становится оценкой. Таким образом, за решение одной задачи начисляется от 0 до 17 итоговых баллов.

Условия задачи 4

Знайка ввёл в Цветочном городе буквенную систему счисления. Это позиционная система счисления с основанием 26, в которой цифрами служат строчные латинские буквы и только они. В ней используется такая таблица цифр и их значений:

цифра	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
значение	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Приведем пример записи числа в буквенной системе счисления: $2024_{10} = 2 \cdot 26^2 + 25 \cdot 26^1 + 22 \cdot 26^0 = czw$.

Все стали пользоваться буквенной системой счисления, как положено. Один лишь Незнайка, как всегда, творчески подошёл к делу. Однажды Знайка заглянул в исписанный Незнайкой листок, схватился за голову и пришёл в ужас. В записи чисел помимо обычных латинских букв Незнайка задействовал как цифры буквы с крышками ($\hat{a} \dots \hat{z}$), буквы с волной ($\tilde{a} \dots \tilde{z}$) и буквы с нижними подчёркиваниями ($\underline{a} \dots \underline{z}$). Знайка обратился к Незнайке за разъяснениями. Выяснилось, что Незнайка модифицировал буквенную систему счисления, разрешив переполнять в ней разряды, т. е. записывать в них цифры со значениями, превышающими 25. При этом основание системы счисления он оставил прежним – 26. Незнайка дополнил таблицу цифр и их значений:

цифра	$\hat{a}$	$\hat{b}$	$\hat{c}$	$\hat{d}$	$\hat{e}$	$\hat{f}$	$\hat{g}$	$\hat{h}$	$\hat{i}$	$\hat{j}$	$\hat{k}$	$\hat{l}$	$\hat{m}$	$\hat{n}$	$\hat{o}$	$\hat{p}$	$\hat{q}$	$\hat{r}$	$\hat{s}$	$\hat{t}$	$\hat{u}$	$\hat{v}$	$\hat{w}$	$\hat{x}$	$\hat{y}$	$\hat{z}$
значение	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
цифра	$\tilde{a}$	$\tilde{b}$	$\tilde{c}$	$\tilde{d}$	$\tilde{e}$	$\tilde{f}$	$\tilde{g}$	$\tilde{h}$	$\tilde{i}$	$\tilde{j}$	$\tilde{k}$	$\tilde{l}$	$\tilde{m}$	$\tilde{n}$	$\tilde{o}$	$\tilde{p}$	$\tilde{q}$	$\tilde{r}$	$\tilde{s}$	$\tilde{t}$	$\tilde{u}$	$\tilde{v}$	$\tilde{w}$	$\tilde{x}$	$\tilde{y}$	$\tilde{z}$
значение	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
цифра	$\underline{a}$	$\underline{b}$	$\underline{c}$	$\underline{d}$	$\underline{e}$	$\underline{f}$	$\underline{g}$	$\underline{h}$	$\underline{i}$	$\underline{j}$	$\underline{k}$	$\underline{l}$	$\underline{m}$	$\underline{n}$	$\underline{o}$	$\underline{p}$	$\underline{q}$	$\underline{r}$	$\underline{s}$	$\underline{t}$	$\underline{u}$	$\underline{v}$	$\underline{w}$	$\underline{x}$	$\underline{y}$	$\underline{z}$
значение	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103

Знайка сразу понял, что модифицированная система позволяет одно и то же число записать по-разному. Например:

$$\begin{aligned} 2024_{10} &= 2 \cdot 26^2 + 25 \cdot 26^1 + 22 \cdot 26^0 = czw = 1 \cdot 26^2 + 51 \cdot 26^1 + 22 \cdot 26^0 = b\hat{z}w = 77 \cdot 26^1 + 22 \cdot 26^0 = \\ &= \tilde{z}w = 76 \cdot 26^1 + 48 \cdot 26^0 = \tilde{y}\hat{w} = 75 \cdot 26^1 + 74 \cdot 26^0 = \tilde{x}\tilde{w} = 74 \cdot 26^1 + 100 \cdot 26^0 = \tilde{w}\underline{w} = \\ &= 1 \cdot 26^2 + 48 \cdot 26^1 + 100 \cdot 26^0 = b\hat{w}\underline{w} = 2 \cdot 26^2 + 22 \cdot 26^1 + 100 \cdot 26^0 = c\tilde{w}\underline{w}. \end{aligned}$$

Указаны некоторые, но не все способы записи числа 2024_{10} .

Требуется написать программу, которая считает запись числа, а затем последовательность записей чисел, при этом все вводимые числа записаны в модифицированной Незнайкой системе счисления. Во вводе буква с крышкой задаётся двумя символами, например, $\hat{a}$ означает $\hat{a}$. Буква с волной также задаётся двумя символами, например, $\tilde{b}$ означает $\tilde{b}$. Буква с подчёркиванием также задаётся двумя символами, например, $\underline{c}$ означает $\underline{c}$. В ответе программа должна выдать

номер первого вхождения первого числа в последовательность, с учётом того, что одно и то же число может быть записано разными способами. Нумерация элементов последовательности начинается с единицы. Если вхождений нет, то программа выдаёт результат 0.

Формат ввода: В первой строке вводится запись числа N в модифицированной Незнайкой системе счисления. В записи используются строчные латинские буквы, крышка $\wedge$, волна $\sim$, подчёркивание $_$. Длина первой строки не более чем 25. Во второй строке вводится натуральное число K в десятичной записи: $1 \leq K \leq 1000$. В третьей строке содержится последовательность из K записей чисел A_i в системе счисления, модифицированной Незнайкой. Длина каждой записи A_i не более чем 25. Между соседними записями в последовательности стоит пробел.

Формат вывода: Выводится номер r элемента последовательности записей A_r , такого, что записанное в A_r число равно числу N , записанному в первой строке, и A_r является записью числа N , стоящей ближе всего к началу последовательности. При отсутствии вхождений выводится 0.

Ввод примера №1:

```
bz^w
10
a czw bz^w z~w y~w^ x~w~ w~w_ aw~w_ bw^w_ cww_
```

Вывод примера №1:

```
2
```

Ввод примера №2:

```
bz^v
5
bz^w z~u y~w^ x~u~ w~w_
```

Вывод примера №2:

```
0
```

Ввод примера №3:

```
bcdrfghijklmnopqrstuvwxyz
1
bcdrfghijklmnopqrstuvwxyz
```

Вывод примера №3:

```
1
```

Решение

В решении стоит использовать массив из 25 элементов со значениями от 0 до 106 как внутреннее представление чисел, записанных 26 разрядами рассматриваемой системы. 106 выбрано верхней границей диапазона, так как потребуется запас для осуществления нормализации числа. Для удобства сравнения старшие разряды стоит хранить в начальных элементах массива. В старших разрядах могут быть незначащие нули. Программа будет в цикле считывать очередной элемент последовательности, осуществлять его нормализацию (т. е. переводить во внутреннее представление в виде массива со значениями разрядов от 0 до 25), сравнивать нормализованный массив первого числа и нормализованный массив текущего элемента, при равенстве выводить номер первого вхождения и завершать работу. Если вхождений не было, то выводится 0.

При нормализации считанного числа следует начинать с младшего разряда, оставлять в нём остаток от деления нацело значения записанной в разряде цифры на 26, а частное прибавлять к следующему по старшинству разряду. Такие действия продельваются со всеми прочитанными разрядами. Если их меньше 25, то оставшиеся старшие разряды заполняются нулями.

Код возможного решения

```
program LETTERS710(input, output);
type    number = array [1..25] of byte;
var  K, I, RESULT : word; FLAG : boolean;
     A1, AI : number;
procedure readNumber(var A : number);
var CH : char; I, J : word;
begin for I := 1 to 25 do A[I] := 0;
      read(CH);
```

```

I := 0;
J := 0;
while (I < 25) and (CH <> ' ') do begin
  case CH of
    'a'..'z' : begin J := J + 1; A[J] := ord(CH) - ord('a') end;
    '^' : A[J] := A[J] + 26;
    '~' : A[J] := A[J] + 52;
    '_' : A[J] := A[J] + 78;
  end;
  if not (eoln or eof) then begin
    read(CH);
    I := I + 1
  end else I := 25
end;
for I := J downto 1 do A[25 - J + I] := A[I];
for I := 1 to 25 - J do A[I] := 0;
for I := 25 downto 2 do begin
  A[I - 1] := A[I - 1] + A[I] div 26;
  A[I] := A[I] mod 26
end;
end;

begin readNumber(A1);
  readln(K);
  RESULT := 0;
  I := 0;
  repeat
    readNumber(AI);
    FLAG := CompareByte(A1, AI, 25) = 0;
    I := I + 1
  until FLAG or (I = K);
  if FLAG then RESULT := I;
  write(RESULT)
end.

```

Задача 5. Незнайка и урожай

Критерий оценивания решений задачи 5

Общим критерием оценивания решения любой задачи является количество тестов, верно пройденных программой, составленной участником. Сначала решение проверяется на тестах из условия. Если не пройден хотя бы один из них, то решение оценивается в 0 технических баллов. Если тесты из условия пройдены, то решение проверяется на основном наборе тестов. Высчитывается доля (в процентах) верно пройденных тестов из основного набора по отношению к общему количеству тестов в наборе. Полученное количество процентов, округлённое до целого, определяет количество технических баллов за решение.

Технические баллы за задачу 5

За решение задачи начисляется от 0 до 100 технических баллов по критерию, указанному выше.

Перевод технических баллов в оценку

По каждой задаче определяется самое удачное её решение, отправленное участником. Технические баллы за такие решения всех шести задач суммируются. Высчитывается доля (в процентах), которую составила полученная сумма по отношению к 600 техническим баллам. Полученное количество процентов, округлённое до целого, становится оценкой. Таким образом, за решение одной задачи начисляется от 0 до 17 итоговых баллов.

Условия задачи 5

Незнайка собирает урожай на прямоугольном поле размером $M \times N$ клеток. Каждая клетка содержит $a_{i,j}$ единиц продукции. Незнайка выбирает на поле два прямоугольника из клеток и собирает всю продукцию во всех клетках, принадлежащих прямоугольникам. Если прямоугольники пересекаются, то в общих клетках прямоугольников продукция собирается два раза. Два прямоугольника не должны совпадать полностью. Продукция прямоугольника равна сумме продукций всех составляющих его клеток. Продукция складывается в машину, минимальная грузоподъемность которой равна A , а максимальная грузоподъемность — B .

Найдите количество способов, которым можно выбрать два прямоугольника таким образом, что сумма продукции в двух прямоугольниках была не меньше A и не больше B .

Формат ввода: В первой строке входных данных задаются четыре целых числа M, N, A, B : $0 < M, 0 < N, M * N \leq 1600, |A| \leq 2000000000, |B| \leq 2000000000, A \leq B$. Далее идут M строк по N чисел в каждой, задающие матрицу a , при этом каждый элемент матрицы $a_{i,j}$: $a_{i,j} \leq 2000000000$.

Формат вывода: Выведите одно число: количество подходящих пар прямоугольников.

Ввод примера №1:

```
4 3 2 2
1 1 1
1 1 1
1 1 1
1 1 1
```

Вывод примера №1:

66

Код возможного решения

```
#include <iostream>
#include <stdint>
#include <vector>
#include <print>
#include <algorithm>

using namespace std;

int main()
{
    size_t m, n;
    int64_t a, b;
    cin >> m >> n >> a >> b;

    vector<vector<int64_t>> matr(m, vector<int64_t>(n));
    for (size_t r = 0; r < m; ++r) {
        for (size_t c = 0; c < n; ++c) {
            cin >> matr[r][c];
        }
    }

    vector<vector<int64_t>> ps(m, vector<int64_t>(n));
    ps[0][0] = matr[0][0];
    for (size_t r = 1; r < m; ++r) {
        ps[r][0] = ps[r-1][0] + matr[r][0];
    }
    for (size_t c = 1; c < n; ++c) {
        ps[0][c] = ps[0][c-1] + matr[0][c];
    }
    for (size_t r = 1; r < m; ++r) {
        for (size_t c = 1; c < n; ++c) {
            ps[r][c] = ps[r-1][c] + ps[r][c-1] - ps[r-1][c-1] + matr[r][c];
        }
    }
}
```

```

vector<int64_t> sums;
sums.reserve(n * n * m * m);
for (size_t r2 = 0; r2 < m; ++r2) {
for (size_t c2 = 0; c2 < n; ++c2) {
    for (size_t r1 = 0; r1 <= r2; ++r1) {
        for (size_t c1 = 0; c1 <= c2; ++c1) {
            int64_t s = 0;
            if (r1 == 0 && c1 == 0) {
                s = ps[r2][c2];
            } else if (r1 == 0) {
                s = ps[r2][c2] - ps[r2][c1 - 1];
            } else if (c1 == 0) {
                s = ps[r2][c2] - ps[r1 - 1][c2];
            } else {
                s = ps[r2][c2] - ps[r1 - 1][c2] - ps[r2][c1 - 1] + ps[r1-1][c1-1];
            }
            sums.push_back(s);
        }
    }
}
}

sort(sums.begin(), sums.end());

int64_t res = 0;
for (size_t i = 0; i < sums.size(); ++i) {
    auto lb = lower_bound(sums.begin(), sums.end(), a - sums[i]);
    if (lb == sums.end()) continue;
    size_t lind = size_t(lb - sums.begin());

    auto rb = upper_bound(sums.begin(), sums.end(), b - sums[i]);
    size_t rind = sums.size();
    if (rb != sums.end()) {
        rind = rb - sums.begin();
    }

    if (i < lind) {
        res += rind - lind;
    } else if (i < rind) {
        res += rind - i - 1;
    }
}

println("{} ", res);
}

```

Задача 6. Незнайка и король

Критерий оценивания решений задачи 6

Общим критерием оценивания решения любой задачи является количество тестов, верно пройденных программой, составленной участником. Сначала решение проверяется на тестах из условия. Если не пройден хотя бы один из них, то решение оценивается в 0 технических баллов. Если тесты из условия пройдены, то решение проверяется на основном наборе тестов. Высчитывается доля (в процентах) верно пройденных тестов из основного набора по отношению к общему количеству тестов в наборе. Полученное количество процентов, округлённое до целого, определяет количество технических баллов за решение.

Технические баллы за задачу 6

За решение задачи начисляется от 0 до 100 технических баллов по критерию, указанному выше.

Перевод технических баллов в оценку

По каждой задаче определяется самое удачное её решение, отправленное участником. Технические баллы за такие решения всех шести задач суммируются. Высчитывается доля (в процентах), которую составила полученная сумма по отношению к 600 техническим баллам. Полученное количество процентов, округлённое до целого, становится оценкой. Таким образом, за решение одной задачи начисляется от 0 до 17 итоговых баллов.

Условия задачи 6

Незнайка раскладывает пасьянс с картами номинала валет, дама, король и туз, обозначаемыми заглавными кириллическими буквами В, Д, К и Т соответственно. Масть карты не имеет значения. У Незнайки неограниченное количество карт всех номиналов.

Пасьянс раскладывается по следующим правилам. На первом шаге выкладывается один валет. На i -м шаге берутся карты с $i - 1$ -го шага, справа к ним добавляется туз, а далее справа добавляются в обратном порядке сдвинутые карты с $i - 1$ -го шага. Под сдвигом понимается преобразование Валет→Дама, Дама→Король, Король→Туз, Туз→Валет.

Таким образом, мы будем по шагам получать следующую последовательность:

В

ВТД

ВТДТКВД

ВТДТКВДТКДТВКВД

Найдите, какая карта будет находиться в n -м члене этой последовательности на k -й позиции. Члены последовательности нумеруются с 1, позиция карты в члене последовательности нумеруется с 0.

Формат ввода: На вход программе подаются два целых числа: n и k : $1 \leq n \leq 60$, $0 \leq k$, k — существующая позиция в n -м члене последовательности.

Формат вывода: Выведите одну заглавную кириллическую букву в кодировке UTF-8.

Ввод примера №1:

3 4

Вывод примера №1:

К

Код возможного решения

```
use std::io::Read;

struct Solution {
}

impl Solution {
    pub fn find_kth_bit(n: u64, k: u64) -> char {
        if n == 1 {
            return '0';
        }
        let mp = (1 << (n-1)) - 1;
        if k == mp {
            return '3';
        }
    }
}
```

```

    }
    if k < mp {
        return Self::find_kth_bit(n-1, k);
    }
    match Self::find_kth_bit(n - 1, 2 * mp - k) {
        '0' => '1',
        '1' => '2',
        '2' => '3',
        '3' => '0',
        _ => panic!(),
    }
}

pub fn find_str(n: u64, k: u64) -> String {
    match Solution::find_kth_bit(n, k) {
        '0' => "B",
        '1' => "Д",
        '2' => "K",
        '3' => "T",
        _ => panic!()
    }.to_string()
}

}

fn main() -> Result<(), Box<dyn std::error::Error>> {
    let mut buf = String::new();
    std::io::stdin().read_to_string(&mut buf)?;
    let mut iter = buf.split_whitespace();
    let n: u64 = iter.next().ok_or("")?.parse()?;
    let k: u64 = iter.next().ok_or("")?.parse()?;
    println!("{}", Solution::find_str(n, k));
    Ok(())
}

```