

การเล่นเรือใบ (sailing)

การเล่นเรือใบ (หรือ sailing) คือการใช้แรงลมในการขับเคลื่อนเรือบนผิวน้ำ แต่วันนี้เป็นวันสอบคอมพิวเตอร์ดังนั้นเรื่องเรือใบเอาไว้ก่อน

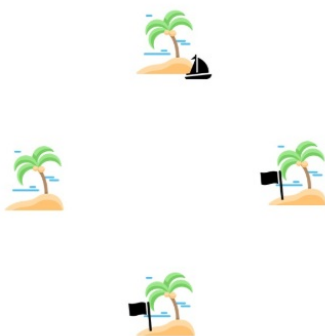
คุณเป็นนักเดินเรือคนหนึ่งที่ออกจากฝั่งมาเพื่อหาสมบัติที่เป็นความลับของโลกใบนี้ แต่ทว่าคุณดันหลุดเข้ามาในหมู่เกาะที่น่าฉงน สิ่งที่คุณรู้คือหมู่เกาะนี้ประกอบไปด้วยเกาะที่หน้าตาเหมือนกัน N เกาะเรียกว่าเป็นเกาะที่ 0 ถึงเกาะที่ $N - 1$ เรียงกันในลักษณะวงกลมโดยปัจจุบันคุณอยู่ที่เกาะที่ 0 นอกจากนี้แต่ละเกาะยังสามารถมีหรือไม่มีธงอยู่บนเกาะก็ได้ นั่นคือแต่ละเกาะจะมีธงอยู่ 0 หรือ 1 ผืนเท่านั้น และเกาะที่ 0 ไม่มีธงปักอยู่

โชคยังดีที่คุณได้เอารังที่เหมือนกับธงบนเกาะในตอนแรกเริ่ม (หมายความว่าธงทั้งหมดมีลักษณะเหมือนกัน ไม่สามารถแยกออกได้) มาด้วยเป็นจำนวนมากจนเรียกว่าไม่จำกัดเลยก็ได้ ดังนั้นเพื่อเป็นการทำเครื่องหมายไว้ คุณสามารถ **ปักธงหรือเก็บธง** จากเกาะที่คุณอยู่ได้ ทั้งนี้ทุกเกาะสามารถมีธงได้เพียงผืนเดียวเท่านั้น

คุณสามารถเดินเรือไปยังเกาะถัดไปหรือเดินเรือไปยังเกาะก่อนหน้าได้ เนื่องจากลักษณะของหมู่เกาะที่เป็นวงกลม หากเดินเรือไปยังเกาะถัดไปที่เกาะ $N - 1$ จะทำให้คุณไปโผล่ที่เกาะ 0 แทน นอกนั้นจะเป็นการเดินทางจากเกาะที่ i ไปยังเกาะที่ $i + 1$ ทำนองเดียวกันหากเดินเรือไปยังเกาะก่อนหน้าที่เกาะ 0 ก็จะทำให้คุณไปโผล่ที่เกาะ $N - 1$ นอกนั้นจะเป็นการเดินทางจากเกาะที่ i ไปยังเกาะที่ $i - 1$

เพื่อหนีออกจากหมู่เกาะที่น่าฉงนนี้คุณต้องการรู้จำนวนเกาะว่ามีทั้งหมดกี่เกาะกันแน่ จากนั้นคุณจะได้ทำการคำนวณทิศทางการเดินทางเรือได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตามในท้องทะเลนั้นทรัพยากรบนเรือมีจำกัด คุณสามารถเดินเรือทั้งสองทิศทางได้ไม่เกิน Q ครั้งก่อนที่จะอดตายอยู่บนเรือ

ตัวอย่างข้างต้นแสดงรูปแบบของหมู่เกาะที่มี $N = 4$ เกาะและมี $f = [0, 1, 1, 0]$ เมื่อ f เป็น array ขนาด N ที่ช่องที่ i แทนว่าเกาะที่ i มีธงอยู่หรือไม่ (0 แทนไม่มีธงและ 1 แทนมีธง) ซึ่งทั้งสองอย่างจะเป็นสิ่งคุณจะไม่ทราบในตอนโปรแกรมทำงาน



สามารถดูตัวอย่างการทำงานข้อมูลนี้ได้ที่หัวข้อตัวอย่างในหน้าถัดๆไป

สำหรับแต่ละข้อมูลชุดทดสอบ คุณจะต้องเขียนโปรแกรมเพื่อหาจำนวนเกาะทั้งหมด สำหรับการทำงานหนึ่งครั้ง อาจจะมีการแก้ปัญหาชุดทดสอบหลายอัน ให้พิจารณาว่าเป็นปัญหาที่เป็นอิสระต่อกัน

รายละเอียดการเขียนโปรแกรม

หมายเหตุ: ในการทำงานแต่ละครั้งของโปรแกรม เกรตเตอร์อาจจะมีการเรียกฟังก์ชันหลัก (set_sail) เพื่อทำงานกับชุดทดสอบหลายชุด ในการเรียกแต่ละครั้งให้พิจารณาว่าเป็นการทำงานที่เป็นอิสระต่อกัน ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดการกับค่าเก่าที่ค้างจากการเรียกในครั้งก่อนเอง เช่น พวกค่าในตัวแปร global เป็นต้น

คุณจะต้องเขียนฟังก์ชันดังต่อไปนี้

```
int set_sail()
```

- ฟังก์ชันนี้จะถูกเรียกหนึ่งครั้งสำหรับแต่ละข้อมูลชุดทดสอบ แต่เป็นไปได้ที่ในการทำงานหนึ่งครั้ง จะมีการเรียกฟังก์ชันให้ทำงานกับหลายชุดทดสอบก็ได้ ให้พิจารณาว่าเป็นปัญหาที่เป็นอิสระต่อกัน
- สถานะของธงที่ปักอยู่ตามเกาะต่าง ๆ จะถูกกำหนดไว้ก่อนเริ่มเรียกฟังก์ชันนี้ (สถานะของธงไม่ได้เป็นการกำหนดค่าแบบเปลี่ยนแปลงได้)
- เกรตเตอร์จะเรียกฟังก์ชันนี้เพื่อแทนการเริ่มออกเดินเรือจากเกาะที่ 0
- ฟังก์ชันจะต้องคืนค่าจำนวนเกาะที่อยู่ในหมู่เกาะแห่งนี้

ฟังก์ชัน set_sail สามารถเรียกใช้งาน 3 ฟังก์ชันต่อไปนี้ได้

```
boolean sail_forward()
```

- แทนการเดินเรือไปข้างหน้า โดยจะคืนค่า false หากเกาะที่เดินเรือไปไม่มีธง และ true หากเกาะที่เดินทางไปมีธงอยู่
- โปรแกรมดังกล่าวจะต้องเรียกฟังก์ชันนี้ ร่วมกับฟังก์ชัน sail_backward ไม่เกิน Q ครั้งจึงจะได้คะแนน

```
boolean sail_backward()
```

- แทนการเดินเรือไปข้างหลัง โดยจะคืนค่า false หากเกาะที่เดินเรือไปไม่มีธง และ true หากเกาะที่เดินทางไปมีธงอยู่
- โปรแกรมดังกล่าวจะต้องเรียกฟังก์ชันนี้ ร่วมกับฟังก์ชัน sail_forward ไม่เกิน Q ครั้งจึงจะได้คะแนน

```
void flag()
```

- แทนการปักหรือเก็บธงที่เกาะที่อยู่ โดยหากเกาะปัจจุบันมีธงอยู่แล้วจะทำการเก็บธงที่เกาะนั้น ๆ มิเช่นนั้นจะทำการปักธงที่เกาะนั้น ๆ

เงื่อนไข

- สำหรับแต่ละข้อมูลทดสอบ $2 \leq N \leq 1\,000\,000$
- ตลอดการทำงานหนึ่งครั้ง $\sum N \leq 10\,000\,000$

ปัญหาย่อย

1. (12 คะแนน) $Q = N(N + 1)$, $\sum N \leq 5\,000$
2. (33 คะแนน) $N > 32$, $Q = 10N + 160$
3. (55 คะแนน) $Q = 10N + 160$

ในปัญหาย่อยที่ 2 และ 3 กำหนดให้ S แทนจำนวนครั้งที่เรียกใช้ฟังก์ชัน `sail_forward` และ `sail_backward` และให้ $T = \frac{S - 160}{N}$ จะให้คะแนนดังต่อไปนี้

เงื่อนไข	อัตราส่วนการให้คะแนน
$10 < T$	0
$8 < T \leq 10$	$-0.217T + 2.171$
$1 < T \leq 8$	$1 - 0.188 \log_2 T$
$T \leq 1$	1

แล้วคะแนนในชุดทดสอบนั้นจะมีค่าเท่ากับ **อัตราส่วนคะแนน** (จากตาราง) คูณด้วยคะแนนเต็มของปัญหาย่อยนั้น และคะแนนในแต่ละปัญหาย่อยจะเป็น **ค่าน้อยสุด** ของคะแนนในแต่ละครั้งที่มีการเรียก `set_sail()` ในชุดทดสอบของปัญหาย่อยนั้น

ตัวอย่าง

พิจารณาตัวอย่างมีเกาะอยู่ $N = 4$ เกาะ และมีสถานะการปักธงแทนด้วย $[0, 1, 1, 0]$ เมื่อ 1 แทนว่าเกาะนั้นมีธง และ 0 แทนว่าเกาะนั้นไม่มีธง

ตัวอย่างการทำงานของโปรแกรมจะเป็นดังนี้ เกรดเดอร์จะเรียก

```
set_sail()
```

เพื่อออกเดินเรือ โดยปัจจุบันอยู่ที่เกาะ 0 จากนั้นฟังก์ชัน `set_sail` อาจจะเรียก

```
flag()
```

เพื่อทำการปัดธงที่เกาะ 0 ปัจจุบันลักษณะธงในแต่ละเกาะเป็น [1, 1, 1, 0]

จากนั้น ถ้าเรียก

```
sail_forward()
```

จะมีการแล่นเรือไปยังเกาะ 1 ฟังก์ชันจะคืนค่า true เพราะว่าเกาะที่ 1 มีธงอยู่ จากนั้นถ้าเรียก

```
flag()
```

จะเก็บธงที่เกาะ 1 ทำให้ปัจจุบันมีลักษณะธงในแต่ละเกาะเป็น [1, 0, 1, 0] เมื่อเรียก

```
sail_forward()
```

จะแล่นเรือไปยังเกาะ 2 ฟังก์ชันจะคืนค่า true เพราะว่าเกาะที่ 2 มีธงอยู่ จากนั้นถ้าเราเรียก

```
flag()
```

เราจะเก็บธงที่เกาะ 2 ปัจจุบันมีลักษณะธงในแต่ละเกาะจะเป็น [1, 0, 0, 0] หลังจากนั้นเราสามารถเรียก

```
sail_backward()
```

เพื่อแล่นเรือกลับมายังเกาะ 1 ฟังก์ชันจะคืนค่า false เพราะว่าเกาะที่ 1 ไม่มีธงอยู่ หลังจากนั้นถ้าเรียก

```
sail_backward()
```

เราจะแล่นเรือกลับมายังเกาะ 0 ฟังก์ชันจะคืนค่า true เพราะเกาะที่ 0 มีธงอยู่

ฟังก์ชัน set_sail ที่ถูกต้องจะต้องคืนค่า 4 แทนว่าในหมู่เกาะนี้มีเกาะอยู่ 4 เกาะ

เกรตเตอร์ตัวอย่าง

เกรตเตอร์ตัวอย่างจะอ่านข้อมูลนำเข้าดังนี้:

- บรรทัด 1: T เมื่อ T เป็นจำนวนชุดทดสอบ

จากนั้นสำหรับแต่ละชุดทดสอบ จะประกอบด้วยข้อมูลสองบรรทัด ในรูปแบบดังนี้

- บรรทัด 1: $N Q$
- บรรทัด 2: $f_0 f_1 f_2 \dots f_{N-1}$
โดยที่ $f_i \in \{0, 1\}$ แทนสถานะเริ่มต้นของธง รับประกันว่า $f_0 = 0$

ถ้าถามเกิน Q ครั้ง เกรตเตอร์ตัวอย่างจะพิมพ์ข้อความแสดงความผิดพลาดถ้าไม่เช่นนั้นเกรตเตอร์จะตรวจค่าที่ คืบมาจากฟังก์ชัน `set_sail` และพิมพ์ว่าคำตอบถูกหรือไม่ พร้อมจำนวนครั้งที่เรียก `sail_forward` และ `sail_backward`

ขอบเขต

- Time limit: 2.5 seconds
- Memory limit: 128 MB