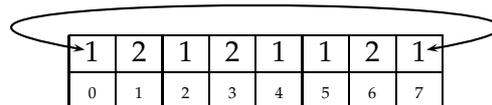


Salta-salta

P54032_es

Final OIE 2010 (2010)

Se tiene un tablero de juego, formado por n casillas numeradas del 0 al $n - 1$, de forma *circular*, como se muestra en la figura siguiente (con $n = 8$):



Los números pequeños son el *índice* de la casilla (de 0 a $n - 1$), el número grande es el *valor* de la casilla. La doble flecha indica que el tablero es *circular*: si estás en la casilla $n - 1$ (en el ejemplo, la 7) y avanzas una casilla, caes a la casilla 0; y si estás en la casilla 0 y retrocedes una casilla, caes a la casilla $n - 1$.

Se tiene una ficha que empieza en la casilla 0. A cada turno, la casilla mira el *valor* de la casilla, y avanza (o retrocede, si el número es negativo) tantas casillas como indica dicho número.

Haz un programa que descubra dónde acabará una ficha después de avanzar t turnos.

Entrada

Cada entrada contiene un único caso de pruebas. Primero, se dan los números $n > 2$ y $t \geq 0$ en una línea, separados por espacios. A continuación, y también separados por espacios, una línea con los n valores enteros que contienen las casillas 0, 1, ..., $n - 1$.

Salida

Escribe una línea con el índice (de 0 a $n - 1$) de la casilla donde estará la ficha después de avanzar t turnos de juego.

Puntuación

Hay 10 grupos de entradas. Tu programa recibirá 10 puntos por cada grupo de entradas resuelto correctamente, en menos de 1 segundo de CPU por entrada. Ninguna entrada contendrá una t mayor que 10000. Las entradas del grupo i -ésimo no tendrán n superiores a 3, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000, 5000. Además, los valores de las casillas de los 3 primeros grupos de entradas únicamente serán 1 o 2; en los siguientes 3 grupos únicamente aparecerán valores entre -1000 y 1000 ; y en las casillas de los restantes 4 grupos aparecerán valores entre -10^9 y 10^9 .

Ejemplo de entrada 1

```
8 6
1 2 1 2 1 1 2 1
```

Ejemplo de salida 1

```
1
```

Ejemplo de entrada 2

```
4 0
1 1 1 1
```

Ejemplo de salida 2

```
0
```

Ejemplo de entrada 3

```
8 1
-3 -2 -3 -2 -3 -2 -3 -2
```

Ejemplo de salida 3

```
5
```

Ejemplo de entrada 4

```
10 1001
1000000001 -3 11 104 -1003 1004 18 1 1 1
```

Ejemplo de salida 4

```
1
```

Información del problema

Autor : Omer Giménez

Generación : 2014-01-29 15:31:11

© *Jutge.org*, 2006–2014.

<http://www.jutge.org>