

## Age of Empires

Desè Concurs de Programació de la FME (2013-12-17)

P60845\_ca

Una de les tradicions dels equips de programació de la UPC durant els dies del concurs SWERC consisteix a jugar a l'Age of Empires. Sovint els nou participants intenten jugar en xarxa dins de la mateixa habitació de l'hotel, mentre l'entrenador riu veient com fracassen en l'intent de connectar-se tots amb tots. I és que no és tan fàcil! Feu un programa que simuli tot el procés i escrigui què aniria dient l'entrenador.



### Entrada

L'entrada consisteix en diversos casos. Cada cas comença amb el nombre de jugadors  $p$ , seguit d'un nombre  $n$ , seguit de  $n$  operacions, que poden ser de tres tipus:

- `con x y`: Connecta  $x$  amb  $y$ , on  $x \neq y$ . Si ja estaven connectats, no fa res.
- `dis x y`: Desconnecta  $x$  de  $y$ , on  $x \neq y$ . Si ja estaven desconnectats, no fa res.
- `coach`: Cal escriure el que diria l'entrenador en aquell moment.

Suposeu  $2 \leq p \leq 200$ ,  $1 \leq n \leq 10^5$ , i que els jugadors, com a bons programadors, estan numerats a partir de 0.

### Sortida

Per a cada operació `coach` cal escriure "ha ha ha" si algú no està connectat directament amb algú altre, i "who's dying now?" altrament. Escriviu una línia amb 20 guions després de cada cas.

#### Exemple d'entrada

```
2 7
coach
con 0 1
coach
con 1 0
coach
dis 1 0
coach
3 5
con 0 1
con 2 0
coach
con 1 2
coach
```

#### Exemple de sortida

```
ha ha ha
who's dying now?
who's dying now?
ha ha ha
-----
ha ha ha
who's dying now?
-----
```

## **Informació del problema**

Autor : Alex Alvarez

Generació : 2024-05-02 20:30:14

© *Jutge.org*, 2006–2024.

<https://jutge.org>