

Age of Empires

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. Escriuiu una línia amb 20 guions després de cada cas.

Exemple d'entrada 1

```
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 1

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

Informació del problema

Autoria: Alex Alvarez

Generació: 2026-01-25T11:07:34.476Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>