

**Datos raros****P87793\_es**

En este problema necesitarás números pseudo-aleatorios. Para generarlos, usa la fórmula

$$y_n = (75 \cdot y_{n-1}) \bmod 65537,$$

donde “mod” denota la operación de dividir y quedarse con el residuo de la división, y  $y_n$  es el  $n$ -ésimo número pseudo-aleatorio. El número inicial  $y_0$  (la semilla) se te dará por la entrada. Por ejemplo, si  $y_0 = 13$ , los números que generarías serían

$$\begin{aligned}y_1 &= (75 \cdot 13) \bmod 65537 = 975, \\y_2 &= (75 \cdot 975) \bmod 65537 = 7588, \\y_3 &= (75 \cdot 7588) \bmod 65537 = 44804, \\y_4 &= (75 \cdot 44804) \bmod 65537 = 17913, \\y_5 &= (75 \cdot 17913) \bmod 65537 = 32735, \dots\end{aligned}$$

Se te pide que uses una secuencia de números pseudo-aleatorios para simular la tirada de un *dado* especial: el dado tiene  $N$  caras ( $N$  no es necesariamente 6), y cada cara contiene un número (que no son necesariamente los números del 1 al  $N$ ). Para saber qué cara corresponde a un cierto número pseudo-aleatorio  $y_i$ , deberás calcular  $(y_i \bmod N) + 1$  (el resultado es un número del 1 al  $N$ ).

**Entrada**

Una línea con el número  $n \leq 100$  de casos. A continuación,  $n$  líneas, una por caso. Cada línea contiene, separados por espacios, el número  $y_0$  (la semilla), el número  $1 \leq k \leq 100$  de tiradas a efectuar, el número  $1 < N \leq 100$  de caras del dado, y los  $N$  números que aparecen en las  $N$  caras del dado.

**Salida**

Para cada caso, tu programa debe escribir exactamente una línea de salida, con las  $k$  tiradas del dado que se obtienen de los números  $y_1$  hasta  $y_k$ . Separa dos números con una coma (sin espacios) y finaliza la línea con un punto. Si tu programa no produce los números en el formato descrito, no será considerado válido.

**Puntuación****• TestA:****35 puntos Puntos**

Resolver juegos de prueba como el del Ejemplo 1, donde se pide simular las tiradas de un único dado ( $n = 1$ ) de 6 caras ( $N = 6$ ) con los números 1, 2, 3, 4, 5 y 6, en este orden.

**• TestB:****65 puntos Puntos**

Resolver juegos de prueba de todo tipo.

**Ejemplo de entrada 1**

```
1
13 20 6 1 2 3 4 5 6
```

**Ejemplo de entrada 2**

```
4
999 10 8 1 2 3 4 5 6 7 8
13 20 2 0 1
12345 20 10 0 0 0 0 0 0 0 0 100
31839 10 5 -5 -1 0 1 5
```

**Ejemplo de salida 1**

```
4, 5, 3, 4, 6, 5, 5, 5, 2, 5, 2, 3, 1, 6, 4, 1, 1, 3, 4.
```

**Ejemplo de salida 2**

```
5, 3, 8, 5, 3, 2, 8, 2, 3, 7.
1, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1.
0, 0, 0, 0, 100, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 100, 0, 0.
1, -1, 0, 5, 1, 5, 0, 0, -1, 5.
```

**Información del problema**

Autoría: Omer Giménez

Generación: 2026-01-25T12:13:05.313Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>