
Combat Pokémon (I)

X67066_ca

En un combat Pokémon, el camp de batalla es representa com una **matriu** de N files i M columnes. Cada cel·la del camp pot estar:

- buida, o bé
- ocupada per **com a màxim un Pokémon**, descrit pel seu **nom** i els seus **punts de vida**.

Si una cel·la té punts de vida 0, es considera que el Pokémon d'aquella posició està derrotat i la cel·la passa a ser buida.

Durant el combat es produeixen atacs que afecten **files** o **columnes** senceres del camp de batalla:

- ROW r d : redueix en d els punts de vida de tots els Pokémon de la fila r .
- COL c d : redueix en d els punts de vida de tots els Pokémon de la columna c .

Els punts de vida mai poden ser negatius: si després d'un atac el valor queda per sota de 0, es considera 0 i el Pokémon queda derrotat.

Després de cada operació ROW o COL, cal escriure:

- el **nombre total de Pokémon vius** al camp de batalla,
- el **nom del Pokémon viu amb més punts de vida** i els seus punts de vida.

Si no queda cap Pokémon viu, cal escriure 0 NONE.

En cas d'empat (diversos Pokémon vius amb la mateixa vida màxima), s'ha d'escriure el nom **lexicogràficament més petit**.

IMPORTANT: Has d'implementar una acció que, donat un `string` que conté el nom i la vida d'un Pokémon en el format `nom:vida`, torni:

- un `string` amb el nom del Pokémon,
- un `int` amb els seus punts de vida.

Per resoldre aquest problema pots usar la funció `stoi(s)`, que donat un `string s` amb un número, retorna l'enter corresponent a aquest número.

Entrada

La primera línia conté dos enters N i M .

A continuació venen N línies, cadascuna amb M elements separats per espais. Cada element és:

- el símbol `-`, que indica una cel·la buida, o bé
- una parella `nom:vida`, on `nom` és una paraula sense espais i `vida` és un natural.

La següent línia conté un enter Q , el nombre d'operacions.

A continuació venen Q línies, cadascuna amb una operació en un dels formats següents:

- ROW r d
- COL c d

Les files es numeren de 1 a N i les columnes de 1 a M .

Sortida

Després de cada operació ROW o COL, escriu una línia amb:

V NOM:PUNTS

on V és el nombre total de Pokémon vius, NOM és el nom del Pokémon viu amb més punts de vida i PUNTS els punts de vida d'aquest Pokémon. Si no queda cap Pokémon viu, escriu 0 NONE.

Per obtenir més detalls sobre la sortida consulta els jocs de proves públics.

Exemple d'entrada 1

```
3 4
Pikachu:30 - Charmander:25 Squirtle:35
Eevee:20 Snorlax:100 Mew:50 -
- Gengar:45 Jigglypuff:15 Psyduck:25
5
ROW 1 10
COL 2 20
ROW 2 30
COL 4 15
ROW 3 10
```

Exemple d'entrada 2

```
4 4
Mew:100 - - -
- - - -
- - - -
- - - Mewtwo:100
14
ROW 1 10
COL 4 10
ROW 1 10
COL 4 10
ROW 1 10
COL 4 10
ROW 1 10
COL 4 10
ROW 1 10
COL 4 10
ROW 1 10
COL 4 10
ROW 1 10
COL 4 10
```

Exemple d'entrada 3

```
3 3
Abra:20 Bulbasaur:35 Charmander:35
Diglett:10 Eevee:25 Froakie:30
Gastly:15 Hoopa:40 Ivysaur:28
30
ROW 1 5
COL 2 10
ROW 2 8
COL 1 10
```

Exemple de sortida 1

```
9 Snorlax:100
9 Snorlax:80
8 Snorlax:50
8 Snorlax:50
7 Snorlax:50
```

Exemple de sortida 2

```
2 Mewtwo:100
2 Mew:90
2 Mewtwo:90
2 Mew:80
2 Mewtwo:80
2 Mew:70
2 Mewtwo:70
2 Mew:60
2 Mewtwo:60
2 Mew:50
2 Mewtwo:50
2 Mew:40
2 Mewtwo:40
2 Mew:30
```

```
ROW 3 12
COL 3 15
ROW 1 6
COL 2 5
ROW 2 3
COL 1 4
ROW 3 5
COL 3 4
ROW 1 3
COL 2 10
ROW 1 1
```

```
COL 3 1
ROW 2 5
COL 1 7
ROW 3 2
COL 2 1
ROW 1 4
COL 3 3
ROW 2 8
COL 2 6
ROW 3 9
COL 1 2
ROW 1 1
COL 3 10
ROW 2 1
COL 2 2
```

Exemple de sortida 3

```
9 Hoopa:40
9 Charmander:30
9 Charmander:30
8 Charmander:30
7 Charmander:30
7 Bulbasaur:20
6 Hoopa:18
6 Hoopa:13
5 Hoopa:13
5 Hoopa:13
4 Bulbasaur:9
3 Bulbasaur:9
3 Hoopa:8
1 Charmander:2
1 Charmander:1
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
0 NONE
```

Informació del problema

Autoria: Bernardino Casas

Generació: 2026-01-25T17:38:40.995Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.
<https://jutge.org>