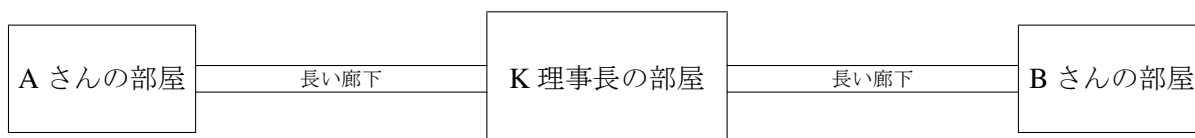




一緒に足し算 (Add together)

国際情報オリンピックの日本代表に選ばれた A さんと B さんは、情報処理技術を高めるため、情報オリンピック日本委員会の K 理事長に以下のような課題を提示された。

A さんと B さんは、図のように部屋に隔離されている。A さん・B さん・K 理事長の各部屋には内線電話が設置されているが、電話を発信することが可能なのは K 理事長のみである。その他の連絡手段は断たれており、A さんと B さんは指示がない限り部屋から出ることはできない。



課題の目的は、K 理事長が A さんと B さんにいくつかの整数を伝えていったとき、A さんと B さんが直接の連絡をとらずに、「A さんに伝えられた偶数すべての和」と「B さんに伝えられた奇数すべての和」の合計を B さんが正しく求めることである。

K 理事長の部屋には赤と青の 2 枚の電光掲示板がある。これらは 0 以上 999 999 999 以下の整数を 1 個表示できる。課題の開始時、両方の電光掲示板は 0 を表示している。

これから、K 理事長が A さんまたは B さんを電話で部屋に呼ぶ、ということが行われていく。A さんまたは B さんは、K 理事長の部屋に来るたびに、整数を 1 個伝えられる。その後、A さんならば赤の電光掲示板、B さんならば青の電光掲示板に表示する整数を 1 個指定する。K 理事長は A さんまたは B さんの指定通りに電光掲示板の表示する整数を変更する。

最後に、K 理事長は B さんを電話で部屋に呼ぶ。このとき B さんは、「A さんに伝えられた偶数すべての和」と「B さんに伝えられた奇数すべての和」の合計を答える。正しく答えられれば正解であり、そうでなければ不正解である。

K 理事長が A さんまたは B さんを部屋に呼ぶタイミングは不規則であり、A さんと B さんは K 理事長がどういう順序で 2 人を部屋に呼んでいるかはわからない。

課題

A さんと B さんの戦略を実装し、上で説明された課題で正解できるプログラムを作成せよ。

実装の詳細

あなたは同じプログラミング言語で 2 つのファイルを提出しなければならない。

1 つ目のファイルは `playerA.c` または `playerA.cpp` という名前である。このファイルは A さんの戦略を実装したファイルであり、以下のルーチンを実装していなければならない。



- `void InitA(int T)`

このルーチンは、最初に 1 回だけ呼び出される。引数 T は、小課題の番号 T である。

- `int GameA(int Q, int X)`

このルーチンは、A さんが K 理事長の部屋に来ることに対応して呼び出される。引数 Q は、A さんが K 理事長の部屋に来たときに青の電光掲示板が表示している整数 Q である。 $0 \leq Q \leq 999\,999\,999$ を満たす。引数 X は、A さんが K 理事長に伝えられる整数 X である。 $1 \leq X \leq 100$ を満たす。

このルーチンは $0 \leq P \leq 999\,999\,999$ を満たす整数 P を返さなければならない。これは、A さんが赤い電光掲示板に表示する整数として P を指定することを表す。範囲外の値を返した場合は、**不正解 [1]** と判定され、プログラムの実行は終了される。

2 つ目のファイルは `playerB.c` または `playerB.cpp` という名前である。このファイルは B さんの戦略を実装したファイルであり、以下のルーチンを実装していなければならない。

- `void InitB(int T)`

このルーチンは、最初に 1 回だけ呼び出される。引数 T は小課題の番号 T である。

- `int GameB(int P, int X)`

このルーチンは、B さんが K 理事長の部屋に来ることに対応して呼び出される。引数 P は、B さんが K 理事長の部屋に来たときに赤の電光掲示板が表示している整数 P である。 $0 \leq P \leq 999\,999\,999$ を満たす。引数 X は、B さんが K 理事長に伝えられる整数 X である。 $1 \leq X \leq 100$ を満たす。

このルーチンは $0 \leq Q \leq 999\,999\,999$ を満たす整数 Q を返さなければならない。これは、B さんが青い電光掲示板に表示する整数として Q を指定することを表す。範囲外の値を返した場合は、**不正解 [2]** と判定され、プログラムの実行は終了される。

- `int AnswerB(int P)`

このルーチンは、課題の最後に B さんが K 理事長の部屋に来ることに対応して呼び出される。引数 P は、B さんが K 理事長の部屋に来たときに赤の電光掲示板が表示している整数 P である。 $0 \leq P \leq 999\,999\,999$ を満たす。

このルーチンは整数 Y を返さなければならない。これは、B さんが「A さんに伝えられた偶数すべての和」と「B さんに伝えられた奇数すべての和」の合計として Y を答えることを表す。このとき、 Y が正しい答えであれば**正解**、そうでなければ**不正解 [3]** と判定され、プログラムの実行は終了される。

ルーチン `GameA` および `GameB` は合計で高々 100 回呼び出される。

内部での使用のために他のルーチンを実装したり、グローバル変数を宣言するのは自由である。ただし、提出された 2 つのプログラムは、採点プログラムとまとめてリンクされて 1 つの実行ファイルになるので、各ファイル内のすべてのグローバル変数と内部ルーチンを `static` で宣言して、他のファイルとの干渉を避ける必要がある。採点時には、このプログラムは A さん側、B さん側として 2 個のプロセスとして実行されるので、A さん側と B さん側でプログラム中のグローバル変数を共有することはできない。

あなたの提出は標準入力・標準出力、あるいは他のファイルといかなる方法でもやりとりしてはならない。



コンパイル・実行の方法

作成したプログラムをテストするための、採点プログラムのサンプルが、コンテストサイトからダウンロードできるアーカイブの中に含まれている。このアーカイブには、提出しなければならないファイルのサンプルも含まれている。

採点プログラムのサンプルは1つのファイルからなる。そのファイルは `grader.c` または `grader.cpp` である。作成したプログラムをテストするには、次のようにコマンドを実行する。

- C の場合

```
gcc -O2 -lm grader.c playerA.c playerB.c -o grader
```

- C++ の場合

```
g++ -O2 grader.cpp playerA.cpp playerB.cpp -o grader
```

コンパイルが成功すれば、`grader` という実行ファイルが生成される。

実際の採点プログラムは、採点プログラムのサンプルとは異なることに注意すること。採点プログラムのサンプルは単一のプロセスとして起動する。このプログラムは、標準入力から入力を読み込み、標準出力に結果を出力する。

入力

採点プログラムのサンプルは標準入力から以下の入力を読み込む。

- 1行目には整数 T, N が空白を区切りとして書かれており、小課題の番号が T 、K 理事長が A さんまたは B さんに伝える整数の個数が N であることを表す。
- 続く N 行のうちの i 行目 ($1 \leq i \leq N$) には A または B である文字 C_i と整数 X_i が空白を区切りとして書かれており、 C_i が A または B である場合、ルーチン `InitA` と `InitB` が呼び出された後に i 番目に呼び出されるルーチンがそれぞれ `GameA` または `GameB` であること、そのとき引数 X の値として X_i が与えられることを表す。

出力

プログラムの実行が正常に終了した場合、採点プログラムのサンプルは標準出力へ以下の情報を1行で出力する。

- 正解の場合、“Accepted” と出力される (引用符は実際には出力されない。以下同様である)。
- 不正解の場合、不正解の種類が「実装の詳細」の節に書かれた番号によって “Wrong Answer [1]” のように出力される。さらに、不正解 [3] については、ルーチン `AnswerB` が返した整数 Y の値が “Wrong Answer [3] : $Y = 4$ ” のように出力される。



制限

すべての入力データは以下の条件を満たす.

- $1 \leq N \leq 100$.
- $1 \leq X_i \leq 100$ ($1 \leq i \leq N$).

小課題

小課題 1 [30 点]

- $T = 1$ を満たす.
- $N = 2$ であり, C_1 は文字 B, C_2 は文字 A である. すなわち, ルーチン `InitA` および `InitB` が呼び出された後に, `GameB`, `GameA`, `AnswerB` という順でルーチンが呼び出される.

小課題 2 [70 点]

- $T = 2$ を満たす.

やりとりの例

採点プログラムのサンプルが読み込む入力の例と, それに対応するルーチンの呼び出しの例を以下に示す.

入力
2 6
A 6
B 5
B 4
A 3
A 2
B 1



A さん側		B さん側	
呼び出し	返り値	呼び出し	返り値
InitA(2)	なし		
		InitB(2)	なし
GameA(0, 6)	6		
		GameB(6, 5)	5
		GameB(6, 4)	60
GameA(60, 3)	53		
GameA(60, 2)	530		
		GameB(530, 1)	601
		AnswerB(530)	14

この例では、「A さんに伝えられた偶数すべての和」は $6 + 2 = 8$ であり、「B さんに伝えられた奇数すべての和」は $5 + 1 = 6$ であるから、 $8 + 6 = 14$ が正解となる。



電飾 (Illumination)

JOI 高校の文化祭では毎年廊下に電飾が飾られる。電飾は N 個の電球で構成されており、電球は廊下の西側から東側に一列に並んでいる。各電球は明かりがついているか、ついていないかのいずれかの状態である。

JOI 高校の倉庫には電球を操作する機械が眠っている。この機械は電飾内で連続した電球を指定すると、指定された電球のうち、明かりがついている電球全てを明かりがついていない状態にし、明かりがついていない電球全てを明かりがついている状態にする。ただし、機械は老朽化のため、1 回しか使用できない。

JOI 高校の生徒達は明かりがついている電球とついていない電球が交互に並んだ列（このような電球の列を**交互列**と呼ぶ）が好きである。そこで、この機械を必要ならば 1 回だけ使って、できるだけ長い交互列を含む電飾を作ることにした。

例

例えば、電飾の配置が西から東に向かって

○ ○ ● ● ○ ● ○ ○ ○ ●

となっていたとする（○は明かりがついている電球を、●は明かりがついていない電球を表す）。このとき、4 番目から 7 番目までの 4 個の電球に対して機械を操作すると、

○ ○ ● ○ ● ○ ● ○ ○ ●

となり、2 番目から 8 番目までの電球が長さ 7 の交互列をなす。

○ ○ ● ○ ● ○ ● ○ ○ ●

また、8 番目の電球のみに対して機械を操作すると、

○ ○ ● ● ○ ● ○ ● ○ ●

となり、4 番目から 10 番目までの電球が長さ 7 の交互列をなす。

○ ○ ● ● ○ ● ○ ● ○ ●

機械を最大 1 回使用することで、長さが 8 以上の交互列を作ることはできない。

課題

電飾の情報が与えられたとき、機械を最大 1 回使用することで得られる電球の配列に含まれる交互列の長さとして考えられるものの最大値を求めるプログラムを作成せよ。



入力

標準入力から以下の入力を読み込め。

- 1 行目には整数 N が書かれている。
- 2 行目には N 個の 0 または 1 が空白を区切りとして書かれている。各整数は機械を操作する前における電球の情報を表している。左から i 番目 ($1 \leq i \leq N$) の整数は西側から i 番目の電球の情報を表す。整数が 1 ならば電球の明かりがついていることを、0 ならば明かりがついていないことを表す。

出力

標準出力に、作成可能な電球の列に含まれる交互列の長さの最大値を表す整数を 1 行で出力せよ。

制限

すべての入力データは以下の条件を満たす。

- $2 \leq N \leq 100\,000$ 。

小課題

小課題 1 [20 点]

- $N \leq 500$ を満たす。

小課題 2 [20 点]

- $N \leq 2\,000$ を満たす。

小課題 3 [60 点]

追加の制限はない。



入出力例

入力例 1	出力例 1
10 1 1 0 0 1 0 1 1 1 0	7

これは問題文中で説明された例である。

入力例 2	出力例 2
10 1 0 0 0 0 1 0 1 0 1	8

西側から 4 番目の電球のみを操作すると、最大値 8 を満たす交互列が得られる。

入力例 3	出力例 3
5 1 1 0 1 1	5

西側から数えて 2 番目から 4 番目までの電球を操作すると、全ての電球からなる交互列を作ることができる。

入力例 4	出力例 4
3 0 1 0	3

機械を使用しなくても良い場合があることに注意せよ。



IOI 列車で行こう (Take the ‘IOI’ train)

IOI 国ではこのたび新たに鉄道を敷設した。IOI 国の鉄道を走る列車はいくつかの車両が連結されたものであり、車両には I, O の 2 種類がある。車両はそれぞれ異なる種類の車両としか連結できない。また、列車に運転席を設ける関係上、列車の両端の車両は種類 I でなければならない。列車は車両の種類を表す文字を順につなげた文字列で表され、列車の長さはその文字列の長さであるとする。たとえば、IOIOI の順に車両を連結すると長さ 5 の列車を編成でき、また車両 I は単独で長さ 1 の列車である。車両を OIOI や IOOI といった順に並べても列車を編成することはできない。

いくつかの車両が 2 つの車庫に格納されている。それぞれの車庫の中には車両が一行に並んでいる。列車を編成するときは車庫から車両を出してきて車庫前で連結していく。車庫から出せる車両は最も車庫の入り口に近い車両のみであるが、どちらの車庫から車両を出すかの順番については自由である。

列車を編成する前に、車両を好きなだけ車庫から出して別の待機用レールに移すことができる。一度待機用レールに移した車両は今後列車を編成するために使うことはできない。また、一度列車の編成を始めるとその編成が終わるまでの間は車両を車庫から待機用レールに移すことはできない。

列車を編成するとき、車庫内の全ての車両を使い切る必要はない。すなわち、列車の編成を終えた後、車庫内に使われなかった車両が残っていても構わない。

IOI 国では鉄道に乗る人がとてもたくさんいると考えられているので、できるだけ長い列車を編成したい。

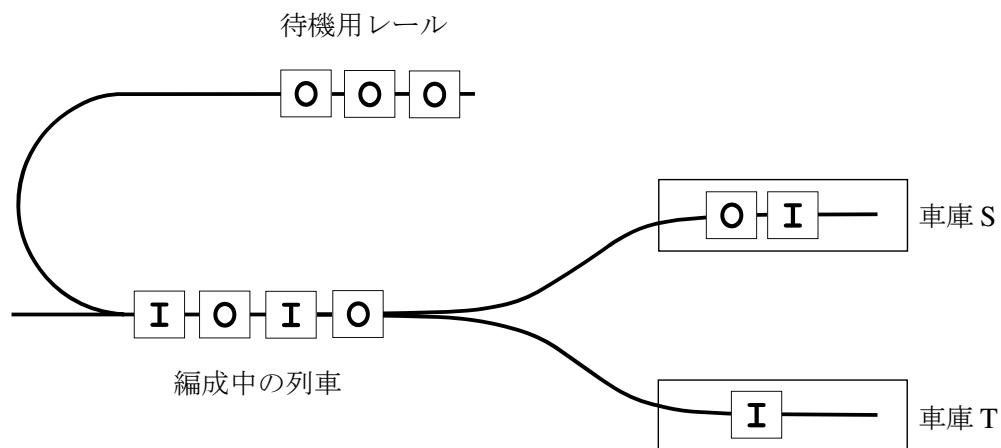


図: 列車を編成している途中で、このとき車庫にある車両を待機用レールに移すことはできない。
この図は入出力例 1 に対応している。



課題

車庫に格納された車両の情報が与えられたとき、編成できる列車の長さの最大値を求めるプログラムを作成せよ。それぞれの車庫に格納された車両の列は2種類の文字 I, O のみからなる文字列で表され、2つの車庫の情報はそれぞれ長さ M の文字列 S および長さ N の文字列 T として与えられる。各文字が1つの車両を表し、その文字は車両の種類と同じである。文字列の1文字目は最も車庫の入り口に近い車両を表し、末尾の文字が車庫の最も奥にある車両を表す。

入力

標準入力から以下の入力を読み込め。

- 1行目には M, N が空白区切りで書かれている。
- 2行目には文字列 S が書かれている。
- 3行目には文字列 T が書かれている。

出力

標準出力に、編成できる列車の長さの最大値を表す整数を1行で出力せよ。列車が1つも編成できない場合は、0を出力せよ。

制限

すべての入力データは以下の条件を満たす。

- $1 \leq M \leq 2000$.
- $1 \leq N \leq 2000$.

小課題

小課題 1 [20 点]

以下の条件を満たす。

- $M \leq 10$.
- $N \leq 10$.



小課題 2 [30 点]

以下の条件を満たす.

- $M \leq 50$.
- $N \leq 50$.

小課題 3 [50 点]

追加の制限はない.

入出力例

入力例 1	出力例 1
5 5 OIIOI OOIOI	7

S によって表される車庫を車庫 S とし, T によって表される車庫を車庫 T としよう. このとき, たとえば車庫 S から最初の 1 車両, 車庫 T から最初の 2 車両を出して待機させた後, 車庫 S , 車庫 S , 車庫 T , 車庫 S , 車庫 S , 車庫 T , 車庫 T の順番に車両を出せば, 長さ 7 の列車 $IOIOIOI$ を編成できる.

他にも, 車庫 S から最初の 1 車両, 車庫 T から最初の 2 車両を出して待機させた後, 車庫 T , 車庫 T , 車庫 S , 車庫 S , 車庫 T , 車庫 S , 車庫 S の順番に車両を出すことでも長さ 7 の列車を編成できる. これより長い列車を編成することはできないので 7 を出力する.

入力例 2	出力例 2
5 9 IIIII IIIIIIIII	1

1 つの車両のみからなる列車 I も列車としての条件を満たすことに注意せよ.