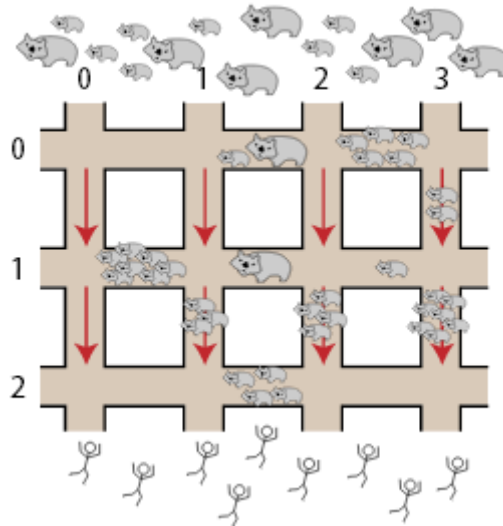


Brisbane şäherine mutantlaşan äpet Wombatlar çozýar, we siz adamlara halas bolmaklary üçin ýoly görkezmeli.

Brisbanyň ýollary uly setka ýalydyr. Şäherde **R** sany gorizantalnyý ýol bar we gündogardan günbatara gidýär (0, ..., R-1 aralygynda nomerlenen). Şeýle hem şäherde **C** sany wertikal ýol bar we demirgazykdan günorta gidýär (0, ..., C-1 aralygynda nomerlenen). Ýollar aşakdaky suratda görkezilişi ýalydyr:



Wombatlar şähere demirgazykdan çozdylar we adamlar günorta tarap gaçýalar. Adamlar gorizantal ýolda islän taraplaryna gaçyp bilýäler, emma wertikal ýollarda diňe günorta tarap gaçyp bilýärler.

Gorizantal **P** ýolynyň wertikal **Q** ýoly bilen kesişýän ýeri (P,Q) şeklinde görkezilen. Iki kesişýän nokatlar arasyndaky ýol böleklerinde belli sanlarda Wombatlar bar, we bu sanlar wagtyň geçmegi bilen üýtgäp bilýär. Siziň işiňiz: adamlary demirgazykda berilen kesişme nokadyndan (gorizantal 0 köçesinden) günortadaky kesişme nokadyna (gorizantal R-1 köçesine) eltmek. Gidilýän marşrutda iň az sanda Wombat bolmaly.

Başlamak üçin, size setkanyň ulylygy we ýol böleklerindäki Wombatlaryň sany beriler. Mundan soň size **E** sany wakanyň (üýtgeşikligiň) seriýasy beriler. Bu wakalar aşakdaky iki ýagdaýdan biridir:

- Üýtgame (*change*), ýagny ýol böleklerindäki Wombat sanlaryndaky üýtgeşmeler; ýa-da
- Gaçyş (*escape*), ýagny 0 köçesindäki berilen nokatdan adamyň nirä geljegi, we siz R-1 köçesindäki berilen nokada marşrutly tapmaly. Bu marşrutda iň az sanda Wombat bilen garşylaşmaly.

You must handle these events by implementing the routines `init()`, `changeH()`, `changeV()` and `escape()`, as described below.