

Bố trí khách sạn

Tại SEAGAMES22, các môn thi đấu được tổ chức tại N địa điểm khác nhau (đánh số từ 1 đến N), mỗi địa điểm tổ chức thi đấu cho ít nhất một môn. Ban tổ chức SEAGAMES22 đã bố trí N khách sạn phục vụ vận động viên các nước (các khách sạn cũng đánh số từ 1 đến N). Có tất cả K môn thi đấu khác nhau (đánh số từ 1 đến K). Khoảng cách giữa địa điểm thi đấu i và khách sạn j là a_{ij} .

Yêu cầu: Viết chương trình thực hiện cách bố trí khách sạn sao cho hai khách sạn khác nhau sẽ phục vụ các vận động viên thi đấu tại hai địa điểm khác nhau và thời gian đi từ chỗ ở đến nơi thi đấu của tất cả các vận động viên là nhanh nhất (giả thiết rằng các ô tô chở vận động viên đều chạy với tốc độ như nhau).

Dữ liệu: Vào từ file SEAGAMES.INP:

- Dòng đầu tiên ghi ba số nguyên dương N, K ($1 \leq N \leq 100, N \leq K \leq 200$)
- Dòng thứ hai ghi K số nguyên c_1, c_2, \dots, c_k thể hiện môn thi đấu i tổ chức tại địa điểm c_i ($1 \leq i \leq K$)
- Tiếp theo là N dòng, dòng thứ i ghi các số $a_{i1}, a_{i2}, \dots, a_{in}$ trong đó a_{ij} là khoảng cách từ địa điểm thi đấu i đến khách sạn j. $0 < a_{ij} < 30000$

Kết quả: Ghi ra file SEAGAMES.OUT gồm một dòng ghi các số x_1, x_2, \dots, x_k trong đó x_i là số hiệu khách sạn mà vận động viên thi đấu môn thi i ở

Các số trên một dòng trong các file dữ liệu vào/ra ghi cách nhau ít nhất một khoảng trắng

Ví dụ:

| SEAGAMES.INP | SEAGAMES.OUT |
|---------------|---------------|
| 5 7 | 3 4 4 1 5 2 2 |
| 2 1 1 3 4 5 5 | |
| 7 8 6 5 4 | |
| 2 9 5 4 6 | |
| 3 6 8 7 5 | |
| 6 8 9 2 4 | |
| 6 5 4 5 7 | |