

Joc

Doi jucători, *Roșu* și *Verde*, mută alternativ un unic jeton pe un graf orientat. Un jucător poate muta jetonul pe o muchie de culoarea jucătorului, din nodul sursă în nodul destinație. *Verde* câștigă (și jocul se încheie) dacă prin mutarea sa aduce jetonul într-un nod marcat *câștigător*. Dacă un jucător nu poate muta, jocul se blochează. Determinați în care noduri poate fi plasat inițial jetonul ca *Verde* să poată câștiga într-un număr finit de mutări, oricum ar juca *Roșu*, care are prima mutare.

Fișierul de intrare `joc.in` conține:

- pe prima linie, numărul N de noduri din graf, numărul de noduri câștigătoare, și de muchii
- urmează muchiile grafului, câte una pe linie, în forma $s\ c\ d$, unde s și d sunt numerele nodurilor sursă și destinație (de la 0 la $N - 1$), iar culoarea c a muchiei este r sau v .
- pe ultima linie, numerele nodurilor câștigătoare, separate prin spații

Fișierul de ieșire `joc.out` va conține între acolade `{ }` mulțimea nodurilor inițiale pentru care *Verde* poate câștiga, în ordine crescătoare, separate prin spații între ele cât și de acolade.

<code>joc.in:</code>	<code>joc.out:</code>	<code>joc.in:</code>	<code>joc.out:</code>
<code>3 1 5</code>	<code>{ 0 1 }</code>	<code>2 1 3</code>	<code>{ }</code>
<code>0 r 0</code>		<code>0 r 1</code>	
<code>0 v 1</code>		<code>0 v 1</code>	
<code>1 r 0</code>		<code>1 v 0</code>	
<code>2 r 0</code>		<code>1</code>	
<code>2 r 1</code>			
<code>1</code>			