

Caverna oscura

Has decidido aventurarte en el interior de una caverna oscura, compuesta por múltiples salas conectadas por pasadizos o galerías. Por suerte para ti, se trata de una gruta bien conocida y mapeada. Sin embargo, para acceder a ella es imprescindible llevar una linterna potente. Moverse entre salas lleva **15 minutos**. Ten en cuenta que necesitas **tanto tiempo para entrar como para salir**.



Tu objetivo es determinar si hay salas a las que **nunca podrás llegar** con la batería disponible en tu linterna, sin importar la ruta que llegues a hacer. La entrada a la caverna equivale a la sala con índice 0.

Entrada

La entrada consiste en dos partes:

- La **primera** línea contiene tres números: las **N salas** de la caverna, las **M galerías** que conectan dichas salas y los **K minutos** de autonomía (batería) en tu linterna.
- Las siguientes **M** líneas definen las galerías, con dos valores indicando las **dos salas** conectadas por cada galería.

Salida

Se deberá mostrar por pantalla, en cada línea, los índices de las salas a las que **no se puede llegar** con la batería disponible en la linterna. En caso de que se puedan alcanzar todas las salas se mostrará el mensaje:

explorable al completo

Ejemplo de ejecución

Entrada	Salida
6 8 60 0 1 0 3 1 2 1 3 1 5 2 4 3 5 4 5	4
11 14 110 0 1 0 3 1 5 2 5 2 6 2 7 3 6 4 5 4 9 4 10 5 6 6 8 7 10 8 9	7 9 10

Límites

$$2 \leq N \leq 20$$

$$1 \leq M \leq 50$$

$$K \leq 300$$