

Emlékezhettünk, hogy Csehországban tartják az idei Calvinball bajnokságot. A Calvinball játékot n különböző nevű játékos játssza, nem üres csapatokba sorolva. Egyes játékosok nem kedvelik egymást, és ez a reláció szimmetrikus: ha a játékos nem kedveli b -t, akkor b sem kedveli a -t.

Az International Calvinball Disorganization az utolsó pillanatban megváltoztatta a csapatképzési módszerét: nem kerülhet egy csapatba két olyan játékos, aki nem kedveli egymást, és emellett a csapatok számának a lehető legkisebbnek kell lennie.

Például, ha Calvin, Hobbes, Susie, Tom, Jerry és Batman játszanak, és Batman senkit sem kedvel, Tom pedig nem kedveli Jerry-t és Hobbes-ot, akkor három csapatot lehet alkotni (például Batman egyedül, Tom Susie-val és Calvin Hobbes-szal és Jerry-vel). Két csapat azonban nem lehet, mivel Batman, Tom és Jerry nem kedveli egymást, és külön csapatban kell lenniük. És négy csapat sem lehet, mivel kevesebb csapattal is megoldható a csapatképzés.

Ismerve azt, hogy melyik játékos melyiket nem kedveli, határozd meg a képezhető csapatok minimális számát, és adj meg egy tetszőleges csapatbeosztást ilyen csapatszám mellett.

Bemenet

Ez egy csak kimenetet váró (output-only) feladat. A 10 bemenetet a `/mo/problems/again` könyvtárban találsz `input_000.txt`, `...`, `input_009.txt` néven. Mindegyik bemenet az alábbi formátumú.

A bemenet első sora két nemnegatív egész számot tartalmaz, a játékosok n számát és azon játékospárok m számát, akik nem kedvelik egymást. A játékosokat $1, \dots, n$ számokkal azonosítjuk. A következő m sor mindegyike két pozitív egész számot tartalmaz, két játékos a_i és b_i sorszámát ($1 \leq a_i, b_i \leq n$), akik kölcsönösen nem kedvelik egymást.

Kimenet

A `input_00k.txt` (ahol $k = 0, \dots, 9$) nevű bemeneti fájlhoz készítsd el a `output_00k.txt` nevű kimeneti fájlt a következő formátummal.

Az első sor egy nemnegatív számot tartalmazzon, a képezhető csapatok minimális t számát. A következő t sor mindegyike egy-egy csapat játékosait adja meg, egy-egy szóközzel elválasztva az adott csapatbeli játékosok sorszámait. A csapatok és a csapatokon belül a játékosok sorszámait tetszőleges sorrendben adhatók meg.

A kimeneti fájlokat a verseny feltöltő felületén keresztül kell beadni. Ha a beadott fájlok között hiányzik néhány kimeneti fájl, akkor azokat a rendszer a legutolsó beadásukkal pótolja (ha egyáltalán volt ilyen). Ekként lehetséges a kimeneti fájlok egyenkénti beadása.

Példa bemenet

```
6 7
1 6
2 6
3 6
4 6
5 6
5 4
2 4
```

Példa kimenet

Az egyik lehetséges helyes kimenet a következő:

```
3
6
4 3
1 2 5
```

A példa a feladatlírásban szereplő helyzetnek felel meg, a játékosok neveinek a következő sorszámok felelnek meg:

Játékos	Calvin	Hobbes	Susie	Tom	Jerry	Batman
Sorszám	1	2	3	4	5	6

Pontozás

Mind a 10 helyes kimenet 10 pontot ér.