#### 删点游戏(graph)

Time Limit:1000ms Memory Limit:128MB

#### 题目描述

LYK 有一张 n 个点 m 条边组成的带点权和边权的无向简单图(没有重边和自环)。

LYK 为了学习关于图论的知识,它决定玩一个游戏。这个游戏是这样的。每一次,LYK 可以选择在图中的点的任意一个点,并把这个点与这个点相连的边全部删除,得到一张新的图。

LYK 可以执行这个删除操作若干次,直到它想让这个游戏停止为止。但这个游戏停止需要满足一个条件,剩下的点两两之间都是可达的,并且至少有2个点。

当 LYK 结束这个游戏时,LYK 会获得一个欢乐值,这个欢乐值定义为这张图剩下的点权和与边权和的比。LYK 想让最后得到的欢乐值最大。特别地,如果无法结束这个游戏,LYK 将会获得 0 点欢乐值。你能帮帮它吗?

#### 输入格式(graph. in)

一开始有两个数 n, m, 如题意所示。

第二行有 n 个数 ai 表示这个图中第 i 个点的点权。

接下来有 m 行每行三个数 u, v, z (1<=u, v<=n,且 u!=v),表示一条连接 u, v 的边权为 z 的边。

## 输出格式(graph.out)

你需要输出 LYK 停止游戏时能得到的最大的欢乐值,保留小数点后两位数字。

#### 输入样例

- 3 3
- 2 3 4
- 2 3 5
- 1 2 3
- 1 3 4

# 输出样例

1.67

#### 样例解释

删除编号为3的点。

对于 20%的数据 n=2

对于 50%的数据 n<=5

对于 100%的数据 1<=n, m<=100000, 1<=ai, z<=1000, 且输入均为正整数。

## 吃零食(eat)

Time Limit:1000ms Memory Limit:128MB

## 题目描述

一个商店里只卖薯片、香肠、牛奶和饼干。LYK 想各买一种作为自己的午饭。

但每一种商品,都有不同的生产商,我们用 A, B, C, D 表示卖薯片、香肠、牛奶和饼干的商家个数。

给定 A 个数 a1, a2, ···, aA 表示对于薯片而言,不同品牌的薯片的价格。

给定 B 个数 b1, b2, ···, bB 表示对于香肠而言,不同品牌的香肠的价格。

牛奶和饼干也依次这么给出。

LYK 只有 n 块钱,它想知道存在多少种组合方案,能够不超过 n 块钱恰好买到一包薯片,一根香肠,一袋牛奶和一包饼干。

## 输入格式(eat.in)

第一行 5个数分别表示 n, A, B, C, D。

接下来 4 行, 分别是: A 个数表示 ai, B 个数表示 bi, C 个数表示 ci, D 个数表示 di。

# 输出格式(eat.out)

一个数表示答案。

## 输入样例

11 3 1 1 1

4 5 6

3

2

1

## 输出样例

2

对于 30%的数据 A, B, C, D<=50

对于另外 30%的数据 n<=1000。

对于 100%的数据 1<=n<=1000000000, 1<=A, B, C, D<=5000, 0<=ai, bi, ci, di<=100000000。

## 追逐(chase)

Time Limit:1000ms Memory Limit:128MB

## 题目描述

有 n 只猎豹, 第 i 只猎豹 ti 时刻出发, 以速度 vi 每时刻向前奔跑。

LYK 观察到了这么个有趣的现象:可能出现猎豹之间的超越,也有可能一只跑的很快的猎豹把其它猎豹拉的距离越来越大。

LYK 想找一个时刻,使得所有猎豹都已经出发,并且跑的最快的猎豹和跑的最慢的猎豹之间的距离尽可能小。但这个时刻比较难找,因此 LYK 只想知道这个最短的距离是多少~

## 输入格式(chase. in)

第一行一个数 n。

接下来 n 行,每行两个数分别是 ti 和 vi。

## 输出格式(chase.out)

输出一个数,保留小数点后两位,表示这个拉的最开的两只的猎豹的距离最小是多少。

# 输入样例

3

1 4

2 5

3 7

#### 输出样例

0.33

#### 样例解释

在第 5+2/3 这个时刻, 三只豹子分别位于 18+2/3, 18+1/3, 18+2/3。

# 数据范围

对于 20%的数据 n=2。

对于 20%的数据 n=3

对于 60%的数据 n<=100。

对于 80%的数据 n<=1000。

对于 100%的数据 n<=100000, 1<=vi, ti<=100000。并且输入均为正整数。