

Prof. Carlo, sahabat karib Prof. Monte, amat terpu kau dengan ciptaan Prof. Monte yang mendobrak dunia permainan dadu. Dia pun tak mau kalah, sehingga dia menciptakan dadu sangat-adil! (Tapi tidak ada koin sangat-adil entah mengapa).

Dadu sangat-adil bersisi enam seperti versi normalnya, tetapi dadu ini ditanam sebuah unit memori dan akan selalu menyamakan jumlah kemunculan tiap sisi dadu, tentu saja untuk menghilangkan kesenjangan antar muka dadu dan menegakkan keadilan. Untuk menguji ciptaannya, Prof. Carlo bermain ular tangga (tanpa ular maupun tangga) sendirian. Papan ular tangga (tanpa ular maupun tangga) milik Prof. Carlo berisi 100 petak berjejeran dengan angka 1,2,3,...,100 berurutan. Bidak permainan dimulai dari petak 0. Tiap kali giliran Prof. Carlo (untuk permainan ini, selalu giliran Prof. Carlo) dia akan menggulirkan dadu sangat-adilnya dan menjalankan bidak sesuai dengan angka yang muncul pada sisi atas dadu. Prof. Carlo akan memenangkan permainan jika bidaknya mendarat pada petak 100 tepat, tidak kurang, dan jika lebih maka dia langsung kalah.

Dengan mengetahui sifat dadu sangat-adil, tentu saja kamu tahu peluang Prof. Carlo memenangkan permainan ular tangga (tanpa ular maupun tangga) itu. Misalkan peluangnya adalah $\frac{n}{m}$ dimana n dan m relatif prima, berapakah nilai $n + m$?

Format Keluaran

Keluarkan satu baris keluaran berisi jawaban dari soal di atas