Viết chương trình quản lý các loại súng cho một player trong Freefire. Mỗi cây súng đều có thông tin là tên súng, kích thước băng đạn, sát thương, tốc độ bắn, thời gian nạp đạn mất trung bình 2s ch mọi loại súng. Có 3 loại súng:

* Súng ngắn: G18 (Số loại 1, băng 12 viên, ST 2, 1 viên / s), M500 (Số loại 2, băng 5 viên ST 4, 0.5 viên / s)
* Súng trường: MP40 (Số loại 3, băng 20 viên, ST 3, 5 viên / s), AK (Số loại 4, băng 30 viên, ST 5, 1 viên / s). Sức sát thương của súng trường được cộng thêm nhờ skin.
* Súng bắn tỉa: SVD (Số loại 4, băng 10 viên, ST 5, 0.5 viên / s), AWM (Số loại 5, băng 5 viên, ST 10, 0.5 viên / s). Súng bắn tỉa bị cộng thêm 1 s do phải nạp lại sau mỗi lần bắn

Sát thương và tốc độ bắn bị giảm theo độ hao mòn (0 đến 1), sát thương = độ hao mòn \* sát thương góc, tốc độ bắn chậm gấp đôi tốc độ bắn gốc. Nếu độ hao mòn bằng 1, không có ảnh hưởng gì, hiệu ứng hao mòn áp dụng trước các hiệu ứng khác.

Nhập vào số lượng súng n, sau đó nhập vào thông tin của từng súng.

[Số loại] [số lượng băng đạn] [độ hao mòn] [sát thương cộng thêm nếu là súng trường]

…

Sau đó nhập vào thời gian bắn súng t.

Và xuất ra tổng lượng sát thương của từng súng trên n dòng theo định dạng:

[Tên]: [Tổng sát thương]