

Batalha pokémon

Autor: João Pedro Rodrigues



Chegou a hora de você escolher se deve ou não deve travar uma batalha contra um pokémon. Você está em uma região onde as batalhas só são consideradas como justas se você utilizar apenas a principal habilidade de ataque do seu pokémon para levar o oponente a zero pontos de resistência. Um absurdo, não é?! Pois, diante dessa regra, você não quer se desgastar com batalhas que não poderá vencer. Desenvolva um programa que diga quantos ataques você precisaria disparar contra o oponente para desmaiá-lo, sabendo que cada vez que você dispara o ataque principal, o ataque perde 1 unidade de seu poder de dano no próximo disparo.

Entrada

A entrada contém o valor **E** ($1 \leq E \leq 10000$) de pontos de resistência do seu oponente e o valor **P** ($1 \leq P \leq 1000$) de pontos de dano da habilidade de ataque principal do seu pokémon.

Saída

A saída é composta por 1 linha contendo o **número de ataques necessários para desmaiar o adversário** ou a **letra 'F'**, caso não seja possível vencer a batalha.

| Exemplo de entrada | Saída |
|--------------------|-------|
| 250 20 | F |
| 2000 150 | 14 |
| 150 30 | 6 |

Exemplo de simulação:

Entrada: 100 30

Execução:

1º ataque será de 30, e o oponente ficará com 70 pontos de resistência.

2º ataque será de 29, e o oponente ficará com 41 pontos de resistência.

3º ataque será de 28, e o oponente ficará com 13 pontos de resistência.

4º ataque será de 27, e os pontos de resistência do oponente chegarão ao fim.

Então você precisaria disparar 4 ataques para desmaiar o oponente.