

Você deverá simular a IA de um jogador escolhendo qual o melhor ataque contra determinado oponente. Para isso, é preciso saber qual a relação entre os diversos tipos existentes no jogo, qual o dano e o tipo de cada ataque do jogador, e o tipo do inimigo. As relações entre tipos são dadas por uma matriz $M \times M$, na qual M é a quantidade de tipos existentes no jogo, e será fornecida ao usuário no início do programa. Cada elemento dessa matriz é um float que indica por qual valor o ataque de um tipo (linha) deve ser multiplicado quando usado em outro tipo (coluna).

Cada ataque possui duas informações: a primeira é seu poder de ataque (inteiro), e a segunda seu tipo (índice do tipo na tabela).

Você deverá ler os dados de cada ataque até encontrar o valor -1 na leitura do primeiro atributo*, totalizando N ataques.

Por fim, a última entrada é o tipo do inimigo. Esse é o tipo no qual o ataque será usado! Seu objetivo é descobrir qual o melhor ataque a ser usado no inimigo do tipo fornecido como entrada e, então imprimir a seguinte mensagem:

"O melhor ataque possui índice X e dano Y \n", sendo X o índice (de 0 a N) do ataque, e Y o dano dado por tal ataque (imprima apenas as 2 primeiras casas decimais do dano).

*Não leia o segundo atributo caso encontre -1.

Exemplo:

Entrada:

```
3
1 2 1
2 1 0.5
1 1 2
2 0
2 1
2 2
-1
2
```

Saída:

O melhor ataque possui índice 2 e dano 4.00