

Item Power

Time Limit : 1000 ms

Deskripsi :

Affad sedang mengembangkan teknologi yang akan dia gunakan untuk permainannya. Teknologi ini dia namakan Bonus Modifier. Sesuai nama yang diberikan, teknologi ini berperan untuk menghitung bonus yang diberikan kepada karakter pemain.

Input pertama adalah N yang menyatakan jumlah item yang ada. Selanjutnya adalah nilai awal dari health, energy, damage, armor, attack speed, agility, strength, intelligence sesuai urutan tersebut. Input N baris berikutnya adalah nilai yang sama untuk setiap item yang ada.

Output yang di hasilkan adalah stat akhir untuk health, energy, damage, armor, dan attack speed. Tiga stat terakhir akan mempengaruhi lima stat lainnya sebagai berikut:

1 Intelligence = +15 energy, +3 damage

1 Agility = +1 armor, -0.01 attack speed

1 Strength = +25 health

Khusus untuk attack speed, hanya item dengan value tertinggi yang memiliki efek. Item dapat memiliki efek positif dan negatif. Item tidak harus dipakai secara berurutan. Semua Item diusahakan untuk dapat dipakai kecuali tidak memenuhi syarat berikut:

Jika stat health, strength, agility, atau intelligence nilainya kurang dari nol jika item tersebut di pakai meskipun semua item lain juga dipakai, maka item tersebut tidak boleh di pakai. Jika ada lebih dari satu item yang mengurangi di antara atribut ini, maka prioritas diberikan kepada item dengan pengurangan terkecil menuju terbesar, dengan urutan prioritas dari health, ke strength, ke agility, ke intelligence.

Contoh input dan output :

Input	Output
3 100 0 10 5 1.25 0 0 0 0 0 0 0 0.15 0 0 0 0 0 0 0 0.10 1 1 1 500 100 10 5 0.25 -5 -5 -5	125 15 13 6 1.10
4 100 0 0 5 1.25 0 0 0 25 25 25 25 0.25 0 0 0 40 50 50 50 0 0 0 0 -200 0 500 0 0 0 0 0 50 0 0 0 0 0 0 0	15 75 575 80 1.00 0 0 0

BACA DESKRIPSI!