

## Penyisihan Competitive Programming - Dinamik 18

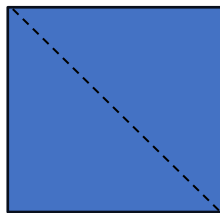
### [A] Kertas Lipat

Batas waktu: 1 detik per *test case*

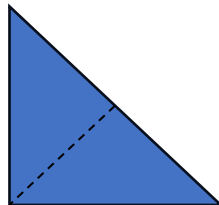
Batas memori: 6 MB

#### Deskripsi Masalah

Pak Dinam sedang gabut dan melipat-lipat kertas lipat. Kertas lipat yang dilipat-lipat Pak Dinam selalu berbentuk bujur sangkar. Saking gabutnya Pak Dinam melipat-lipat kertas itu menjadi bentuk segitiga sampai segitiga yang paling kecil yang dilipat Pak Dinam sampai dia tersadar bahwa kertas lipat sudah tidak bisa dilipat lagi. Anehnya tiap kali melipat Pak Dinam menekan tombol mesin penghitung elektronik sehingga menjadi tahu berapa kali Pak Dinam telah melakukan pelipatan kertas. Namun setelah menjadi kecil, Pak Dinam ingin tahu berapa sisi dari kertas lipat berbentuk bujur sangkar sebelum dilipat. Untuk perhitungan, bulatkan selalu bilangan atau simpan di dalam bilangan bulat/pembulatan ke bawah. Bantulah Pak Dinam untuk mengetahui berapa sisi kertas lipat berbentuk bujur sangkar sebelum dilakukan pelipatan.



Sebelum dilipat



Dilipat 1 kali



Dilipat 2 kali

#### Format Masukan dan Keluaran

##### Masukan

Bilangan bulat  $sk$ , merupakan sisi sama kaki dari lipatan kertas yang terkecil.

Bilangan bulat  $b$ , merupakan bilangan berapa kali kertas telah dilipat.

##### Keluaran

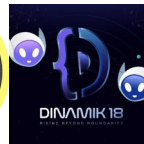
Panjang sisi kertas lipat sebelum dilipat.

##### Batasan

$$0 < sk < 1000$$

$$0 < b < 100000$$

#### Contoh Masukan dan Keluaran



## Penyisihan Competitive Programming - Dinamik 18

---

Masukan	Keluaran
5 1\	5
3 2	6
2 3	8