Problem Plecakowy



Konkurs, etap 1, dzień 1. Dostępna pamięć: 64 MB.

01.01.1970

Kamil obudził się pewnego dnia i uświadomił sobie, że nic nie pamięta z zeszłego tygodnia. Zaczął zatem przeszukiwać swój pokój, w nadziei że rzeczy znajdujące się w nim rzucą nieco światła na wydarzenia ostatnich dni. Znalazł wiele ciekawych przedmiotów, ale jednego nie mógł się doszukać - swojego ulubionego plecaka. Bardzo się tym zmartwił, ale na szczęście jego oczom ukazał się tajemniczy notatnik. Otworzył go i ujrzał zapisane w nim pewne lokacje. Przy każdej z nich znajdowały się liczby, które przypomiały współrzędne, ale z niewadomych przyczyn było ich aż cztery. Zaniepokojony tym, wyszedł na dwór i okazało się, że żyje w czterowymiarowej przestrzeni. Postanowił wsiąść na swój rower w poszukiwaniu plecaka. Kamil odwiedzi wszystkie lokacje w kolejności ich zapisania w notatniku (na jego nieszczęście plecak znajduje się zawsze w ostatniej z nich). Ze względu na zróżnicowaną charakterystykę terenu (w końcu jest czterowymiarowy) każdy z odcinków między lokacjami pokonuje z różnym przyspieszniem po najkrótszej ścieżce. Aby zatrzymać się w danym miejscu przestaje pedałować i wciska humulce, które działają ze stałą siłą F. Wylicz po jakim czasie (w jednostkach układu SI) Kamil znajdzie swój plecak.

Wejście

W pierszym wierszu standardowego wejścia otrzymujemy trzy liczby naturalne n, m, F ($1 \le n \le 100, 100 \le m \le 250, 100 \le F \le 1000$), które oznaczają odpowiednio liczbę lokacji zapisanych w notatniku, masę Kamila wraz z rowerem oraz siłę hamowania hamulców. W następnych n wierszach znajduje się pięć liczb całkowitych a, x, y, z, w ($1 \le a \le 10, 0 \le x, y, z, w \le 1000$), oznaczające odpowiednio przyspieszenie, z którym porusza się w stronę danego punktu oraz jego współrzędne. Dom Kamila znaduje się w punkcie (0, 0, 0, 0).

Wyjście

Na standardowe wyjście należy wypisać czas po jakim Kamil znajdzie swój plecak z dokładnością do 10^{-3} .

Przykłady

Wejście:	Wejście:	Wejście:	
1 100 500	2 200 300	3 250 500	
50005	1 1 1 1 1	10 1 0 1 0	
	2 2 2 2 2	5 0 1 0 1	
		8 2 2 2 2	
Wyjście:	Wyjście:	Wyjście:	
2.000	4.742	4.964	

Problem Plecakowy