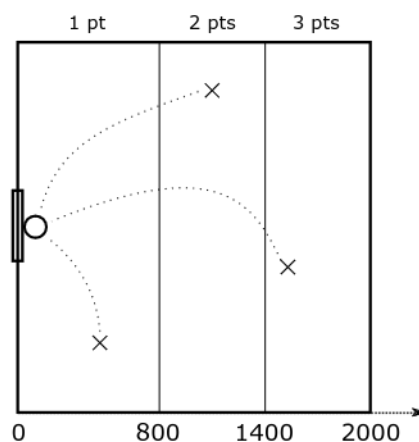


Basquete de robôs

Nome do arquivo: “**basquete.x**”, onde **x** deve ser **cpp**, **pas**, **java**, **js**, **py2** ou **py3**

A organização da OIBR, Olimpíada Internacional de Basquete de Robô, está começando a ter problemas com dois times: os *Bit Warriors* e os *Byte Bulls*. É que os robôs desses times acertam quase todos os lançamentos, de qualquer posição na quadra! Pensando bem, o jogo de basquete ficaria mesmo sem graça se jogadores conseguissem acertar qualquer lançamento, não é mesmo? Uma das medidas que a OIBR está implantando é uma nova pontuação para os lançamentos, de acordo com a distância do robô para o início da quadra. A quadra tem 2000 centímetros de comprimento, como na figura.



Dada a distância D do robô até o início da quadra, onde está a cesta, a regra é a seguinte:

- Se $D \leq 800$, a cesta vale 1 ponto;
- Se $800 < D \leq 1400$, a cesta vale 2 pontos;
- Se $1400 < D \leq 2000$, a cesta vale 3 pontos.

A organização da OIBR precisa de ajuda para automatizar o placar do jogo. Dado o valor da distância D , você deve escrever um programa para calcular o número de pontos do lançamento.

Entrada

A primeira e única linha da entrada contém um inteiro D indicando a distância do robô para o início da quadra, em centímetros, no momento do lançamento.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um inteiro, 1, 2 ou 3, indicando a pontuação do lançamento.

Restrições

- $0 \leq D \leq 2000$

| | |
|---|------------------------------------|
| Exemplo de entrada 1 1720 | Exemplo de saída 1 3 |
| Exemplo de entrada 2 250 | Exemplo de saída 2 1 |
| Exemplo de entrada 3 1400 | Exemplo de saída 3 2 |