

Problema A

Bel e as Figurinhas

arquivo: figurinhas.c , figurinhas.cpp, figurinhas.java

Bel gosta muito de comprar figurinhas para seus álbuns de figurinha, e o senhor João da Banca de Revista, para incentivar a Bel a aprender matemática, propôs o seguinte desafio:

Quando a Bel chegar para comprar figurinhas ela tem de dizer o valor em Reais que ela possui, a quantidade de pacotes de figurinhas que consegue comprar com esse valor e o troco exato a ser recebido do senhor João. Caso ela acerte, ela ganhará um pacote a mais de figurinhas.

Para ajudar a Bel a calcular esse valor, faça um programa que receba como entrada o valor em Reais que a Bel possui para comprar figurinhas e o valor atual do pacote de figurinhas. E devolva a quantidade de figurinhas compradas e o troco a ser devolvido.

Entrada

A entrada é formada por um número real X ($0.00 < X \leq 100.00$) indicando o valor em dinheiro contendo apenas duas casas decimais, seguido de um espaço, e o valor de um pacote de figurinhas Y ($0.00 < Y \leq 100.00$) também com apenas duas casas decimais, sendo que $X \geq Y$.

Saída

A saída será a representada por um número inteiro Q indicando a quantidade de pacotes de figurinhas, seguido de um espaço, e o troco T (um número real) com duas casas decimais.

Exemplo de Entrada(caso de teste1)

10.50 1.50

Exemplo de Saída(caso de teste1)

7 0.00

Exemplo de Entrada(caso de teste2)

12.00 0.70

Exemplo de Saída(caso de teste2)

17 0.10