

Fortalecimento de clima

Autor: João Pedro Rodrigues



As habilidades principais dos Pokémon recebem um acréscimo de pontos de dano quando o clima está favorável. Cada Pokémon está limitado a um valor de acréscimo.

Seu trabalho será desenvolver um programa que, dado o limite de acréscimo de um Pokémon e o valor atual de pontos de dano da sua habilidade principal, informe com quanto de pontos de dano ele vai ficar.

Entrada

A primeira linha da entrada contém um valor '**N**' ($1 \leq N \leq 1000$) que representa o número de Pokémon que serão fortalecidos pelo clima. Já cada uma das próximas '**N**' linhas contém o valor '**P**' ($1 \leq P \leq 1000$) de pontos de dano do ataque principal de um Pokémon e o seu valor '**M**' ($0 \leq M \leq 1000$) de acréscimo.

Saída

A saída é composta de '**N**' linhas, cada uma representando o valor final de pontos de dano de cada linha da entrada.

| Exemplo de entrada | Saída |
|---------------------------------|-------------------|
| 3 105 20 122 22 140 50 | 125 144 190 |
| 2 200 2 105 0 | 202 105 |