

Marcando um Encontro

Por Marianne Linhares, UFCG  Brazil**Timelimit: 1**

Um aplicativo bastante popular hoje em dia é o Taynder. A proposta do aplicativo é conhecer pessoas, se relacionar e marcar encontros. Foi no Taynder que Mel e Tob se conheceram.

Como Mel e Tob já conversaram por 40 minutos, eles acham que é hora de se conhecerem pessoalmente então marcaram de se encontrar na principal praça da cidade. O único problema é que a hora do encontro não ficou muito bem definida, tudo que eles sabem é o intervalo de tempo marcado para o encontro, mas não sabem de que horas o outro vai chegar. Para não passar o dia esperando a pessoa que chegar primeiro espera um pouco e se a outra pessoa não chegar ela vai para casa achar outra pessoa no Taynder.

Por exemplo: se Mel e Tob marcam de se encontrar no intervalo real $[16h, 17h]$ com espera máxima de 15 minutos significa que Mel e Tob podem chegar em qualquer momento do intervalo (incluindo 16h e 17h) e quem chegar primeiro, digamos no tempo x , ficará esperando o outro no intervalo de tempo definido por $[x, x+15]$.

Você deve escrever um programa que, dado o intervalo de tempo do encontro e dado o tempo de espera máximo, determine a probabilidade de haver o encontro.

Entrada

Cada caso de teste consiste de uma única linha contendo: **t1**, **t2**, **N**.

t1 e **t2** são inteiros representando o tempo em horas tal que **t2** > **t1** e $1 \leq \mathbf{t1}, \mathbf{t2} \leq 10^6$, **N** também é um inteiro e representa o tempo máximo que Mel ou Tob irão esperar em minutos tal que $1 \leq \mathbf{N} \leq (\mathbf{t2-t1}) * 60$.

Saída

A saída deve ser a probabilidade de haver o encontro no formato **a/b**, tal que **a/b** é uma fração irredutível.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1 2 15	7/16
1 2 60	1/1