

# Ajude o Leonardo!

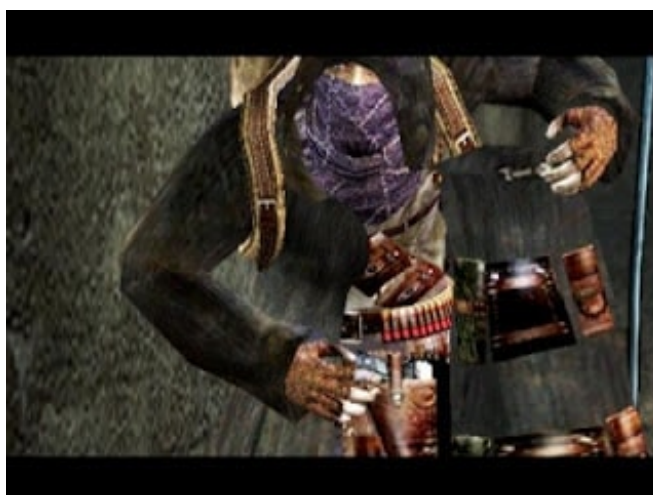
Por Igor Gomes, UEVA  Brazil**Timelimit: 1**

"Leonardo Silva Kennedy era apenas um policial novato quando presenciou o tenebroso evento que aconteceu em 1998, na cidade de Raccoon City. Muito tempo se passou e Leonardo finalmente conseguiu deixar para trás as imagens daquele dia. Seis anos depois, ele é um agente do serviço secreto norte-americano, responsável pela proteção da família presidencial.

A filha do presidente é sequestrada na saída de sua universidade por uma organização desconhecida. A única pista é que ela teria sido vista em uma remota ilha do continente europeu. Agora, cabe a Leonardo resgatá-la. Mal sabia ele que isso significava uma nova imersão em um pesadelo que ele acreditava ter acabado."



Em um determinado momento, Leonardo descobre um mapa de um galpão onde ele deverá entrar para buscar uma relíquia. Através do mapa ele pode ver quantos e que tipo de monstros existem no local. Ele dispõe de **N** armas e um valor **Y** de munição. Para a sorte dele, ali próximo existe um mercador de armas. Então Leonardo solicita a sua ajuda(o mercador) para que diga se ele conseguirá, com a quantidade de balas e as armas que ele dispõe, matar os monstros ou se será morto.



Seguem as armas que Leonardo dispõe no momento e a potência de cada uma:

Armas	Potência(p/bala)
HANDGUN	2
RED9	3.5
BLACKTAIL	3.5
MATILDA	2
HANDCANNON	60
STRIKER	12
TMP	1.2
RIFLE	12

E os monstros que pode haver no galpão:

Monstros	Resistência
GANADOS	50
COBRAS	40
ZEALOT	75
COLMILLOS	60
GARRADOR	125
LASPLAGAS	100
GATLINGMAN	150
REGENERATOR	250
ELGIGANTE	500
DR.SALVADOR	350

Obs: Ao escolher uma arma, Leonardo utiliza todas as balas que ela possui.

## Entrada

A entrada é composta por diversos casos de teste, cada caso inicia com um valor **QA**, ( $1 \leq QA \leq 7$ ), indicando a quantidade de armas. Em seguida são lidos **QA** valores e suas respectivas quantidades de munição. É lido então um valor **QM** ( $1 \leq QM \leq 10$ ), indicando a quantidade de monstros, e seguem **QM** linhas indicando o monstro e a quantidade de cada um. E por ultimo, é recebido um valor **QB** ( $1 < QB < 10^4$ ), indicando a quantidade máxima de balas que ele poderá utilizar, pois dessa forma ele não sairá sem balas do galpão... se sair.

## Saída

Para cada caso de teste imprima se Leon conseguirá ou não completar a missão. Mostre conforme o exemplo de saída.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3 MATILDA 14 STRIKER 99 HANDCANNON 67 2 ELGIGANTE 5 GATLINGMAN 9 575 1 STRIKER 77 1 GATLINGMAN 9 375 5 HANDGUN 3	Missao completada com sucesso  You Are Dead  You Are Dead

RIFLE 83	Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
BLACKTAIL 20		
TMP 14		
HANDCANON 75		
8		
REGENERATOR 2		
COBRAS 2		
GARRADOR 9		
ELGIGANTE 2		
GATLINGMAN 9		
ZEALOT 1		
DR.SALVADOR 7		
COLMILLOS 5		
480		