

## 我要成為 APEX 地圖設計師!!!

Time limit: 1 second

Memory limit: 256 megabytes

### Description

小延非常喜歡玩《Apex 英雄》，每天放學後最喜歡做的，就是和好基友阿銜、小鈞一起甜蜜三排 🌈🌈🌈😭，但最近幾場排位賽，每次開護甲箱時都只有開到等級最差的白甲，這讓三人坐上了下分列車，從頂獵直接掉回青銅，也讓三人的友誼處於危機存亡之秋，爲了挽回三人的友誼 🌈，小延決定加入《Apex 英雄》地圖設計團隊，試圖透過微調地圖護甲生成的機率讓自己在之後的排位賽無往不利（錯誤行爲請勿模仿），他覺得要修改機率之前，應該先看看現在各張地圖的平均護甲稀有度，請聰明的你幫小延寫一個能計算 k 張地圖之平均稀有度的程式，小延會很感謝你的（📧）

《Apex 英雄》地圖設計師在規劃地圖時，會在各個興趣點（POI, Point of Interest）配置不同數量的護甲箱。每個興趣點的護甲箱會隨機生成不同稀有度的護甲：金甲、紫甲、藍甲、白甲，分別對應稀有度權重 4、3、2、1。設計師希望計算整張地圖所有護甲箱的平均稀有度，以評估地圖的資源分布是否合理。

### Input

第一行輸入一個整數 n，代表有幾張地圖需要計算。

對於每張地圖：

第一行輸入一個整數 k，代表有幾個興趣點。

接下來 k 行，每行輸入 5 個數字：m a b c d

m：該興趣點預計生成的護甲箱數量

a, b, c, d：該興趣點生成金甲、紫甲、藍甲、白甲的機率

### Output

對於每張地圖，輸出一行平均稀有度（精確到小數點後 5 位），或 "ERROR"（不含雙引號）。

護甲加權分數：該色護甲數量\*對應權重

$$\text{平均稀有度} = \frac{\text{該地圖的護甲加權分數}}{\text{該地圖的護甲數}}$$

### Hint

出現了除法 you know，所以分母不能有...😏點到爲止

**Sample 1**

Input	Output
2	1.50000
3	3.20000
10 0.1 0.2 0.3 0.4	
5 0.25 0.25 0.25 0.25	
20 0.0 0.0 0.0 1.0	
2	
5 0.5 0.3 0.1 0.1	
3 0.4 0.3 0.2 0.3	

**Sample 2**

Input	Output
5	2.46667
2	ERROR
10 0.3 0.3 0.2 0.2	2.51667
5 0.1 0.2 0.3 0.4	2.53333
1	1.00000
0 0.0 0.0 0.0 1.0	
3	
4 0.2 0.3 0.2 0.3	
3 0.3 0.3 0.2 0.2	
5 0.25 0.25 0.25 0.25	
2	
8 0.4 0.3 0.2 0.1	
7 0.1 0.2 0.3 0.4	
1	
10 0.0 0.0 0.0 1.0	