

Nestor Jardine

Description : Nestor occupe désormais le poste de jardinier au chateau de moulinsart ! Malheureusement pour lui le capitaine haddock espère que sa pelouse soit extrêmement bien tondue. Un peu trop pour les pauvres capacités de Nestor et son motoculteur.

Pour mener à bien toutes les taches qui lui incombent au chateau, il doit être parfaitement sûr du temps que lui prendra la tonte de la pelouse. Heureusement Nestor dispose de deux informations très importantes :

- Sa vitesse de tonte ($10m^2/min$) (Nestor est TRÈS rapide, sûrement des années d'expériences)
- La distance à parcourir depuis un point au bord du parc pour arriver au bord de la pelouse(en allant tout droit).

Heureusement pour Nestor, le bord du parc est une ligne droite. Le bord de la pelouse lui par contre change beaucoup selon quel parc Nestor doit tondre.

Entrée : Le numéro du parc suivi de la largeur du parc, vous disposez d'une fonction définie dans le fichier nestor.<extension de votre langage> :

```
nestor(entier: numéro du parc, réel: point d'origine) -> réel:Distance au bord de la pelous
```

Vous donnant la distance à parcourir en ligne droite jusqu'au bord de la pelouse pour le parc demandé.

Sortie : Un réel : Le temps de tonte de Nestor, précis à 10^{-10} près.

Exemple

Entrée : Le parc à tondre

Sortie : 2.0