## Задача 2 – Четиримерна скорост

Автор: Георги Георгиев

### Нека представим света, в който живеем, чрез четиримерно Евклидово пространство. Тогава първите три измерения на пространството можем да приемем като съответно дължина, височина и ширина, а последното измерение – като времето.

За един самолет, движещ се с постоянна скорост, са известни две точки – S и E – в гореописаното пространство. Намерете скоростта, с която се движи самолетът

### Вход

Входните данни се четат от стандартния вход (конзолата).

На първия ред на стандартния вход се намират четири цели числа, разделени с интервали – съответно X, Y, Z и T координатата на точка S.

На втория ред на стандартния вход се намират още две цели числа, разделени с интервали – съответно X, Y, Z и T координатата на точка E.

Входните данни ще са винаги валидни и в описания формат.

### Изход

Изходните данни трябва да се изведат на стандартния изход (конзолата).

На единствения ред на стандартния изход трябва да се изведе скоростта, с която самолетът се движи от точка S до точка E, закръглена до число с две цифри след десетичната запетая.

### Ограничения

* Координатите на точките са цели положителни числа между -1000000 и 1000000 (включително)
* Резултатът трябва да бъде закръглен до 2 цифри след десетичната запетая
* Разрешено време за работа на програмата: 0.10 секунди.
* Разрешена памет: 16 MB.

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Примерен вход** | **Примерен изход** |
| 10 0 0 5  50 0 0 10 | 8.00 |
| 0 0 0 3  3 3 3 6 | 1.73 |