**021:魔兽世界之二：装备**

* [查看](http://cxsjsxmooc.openjudge.cn/2020t3fallall2/021/)
* [提交](http://cxsjsxmooc.openjudge.cn/2020t3fallall2/021/submit/)
* [统计](http://cxsjsxmooc.openjudge.cn/2020t3fallall2/021/statistics/)
* [提问](http://cxsjsxmooc.openjudge.cn/2020t3fallall2/clarify/021/)

总时间限制:

1000ms

内存限制:

65536kB

**描述**

魔兽世界的西面是红魔军的司令部，东面是蓝魔军的司令部。两个司令部之间是依次排列的若干城市。  
  
红司令部，City 1，City 2，……，City n，蓝司令部  
  
两军的司令部都会制造武士。武士一共有 dragon 、ninja、iceman、lion、wolf 五种。每种武士都有编号、生命值这两种属性。  
有的武士可以拥有武器。武器有三种，sword, bomb,和arrow，编号分别为0,1,2。  
双方的武士编号都是从1开始计算。红方制造出来的第 n 个武士，编号就是n。同样，蓝方制造出来的第 n 个武士，编号也是n。  
  
不同的武士有不同的特点。  
dragon 可以拥有一件武器。编号为n的dragon降生时即获得编号为 n%3 的武器。dragon还有“士气”这个属性，是个浮点数，其值为它降生后其司令部剩余生命元的数量除以造dragon所需的生命元数量。  
ninja可以拥有两件武器。编号为n的ninja降生时即获得编号为 n%3 和 (n+1)%3的武器。  
iceman有一件武器。编号为n的iceman降生时即获得编号为 n%3 的武器。  
lion 有“忠诚度”这个属性，其值等于它降生后其司令部剩余生命元的数目。  
wolf没特点。  
请注意，在以后的题目里，武士的士气，生命值，忠诚度在其生存期间都可能发生变化，都有作用，武士手中的武器随着使用攻击力也会发生变化。  
  
武士在刚降生的时候有一个生命值。  
  
在每个整点，双方的司令部中各有一个武士降生。  
  
红方司令部按照 iceman、lion、wolf、ninja、dragon 的顺序循环制造武士。  
  
蓝方司令部按照 lion、dragon、ninja、iceman、wolf 的顺序循环制造武士。  
  
制造武士需要生命元。  
  
制造一个初始生命值为 m 的武士，司令部中的生命元就要减少 m 个。  
  
如果司令部中的生命元不足以制造某个按顺序应该制造的武士，那么司令部就试图制造下一个。如果所有武士都不能制造了，则司令部停止制造武士。  
给定一个时间，和双方司令部的初始生命元数目，要求你将从0点0分开始到双方司令部停止制造武士为止的所有事件按顺序输出。  
一共有两种事件，其对应的输出样例如下：  
  
1) 武士降生  
输出样例： 004 blue lion 5 born with strength 5,2 lion in red headquarter  
表示在 4点整，编号为5的蓝魔lion武士降生，它降生时生命值为5,降生后蓝魔司令部里共有2个lion武士。(为简单起见，不考虑单词的复数形式)注意，每制造出一个新的武士，都要输出此时司令部里共有多少个该种武士。  
如果造出的是dragon，那么还要输出一行，例：  
It has a arrow,and it's morale is 23.34  
表示该dragon降生时得到了arrow,其士气是23.34（为简单起见，本题中arrow前面的冠词用a,不用an，士气精确到小数点后面2位，四舍五入）  
如果造出的是ninja，那么还要输出一行，例：  
It has a bomb and a arrow  
表示该ninja降生时得到了bomb和arrow。  
如果造出的是iceman，那么还要输出一行，例：  
It has a sword  
表示该iceman降生时得到了sword。  
如果造出的是lion，那么还要输出一行，例：  
It's loyalty is 24  
表示该lion降生时的忠诚度是24。  
2) 司令部停止制造武士  
输出样例： 010 red headquarter stops making warriors  
表示在 10点整，红方司令部停止制造武士  
  
输出事件时：  
  
首先按时间顺序输出；  
  
同一时间发生的事件，先输出红司令部的，再输出蓝司令部的。

**输入**

第一行是一个整数,代表测试数据组数。  
  
每组测试数据共两行。  
  
第一行，一个整数M。其含义为： 每个司令部一开始都有M个生命元( 1 <= M <= 10000)  
  
第二行：五个整数，依次是 dragon 、ninja、iceman、lion、wolf 的初始生命值。它们都大于0小于等于10000

**输出**

对每组测试数据，要求输出从0时0分开始，到双方司令部都停止制造武士为止的所有事件。  
对每组测试数据，首先输出“Case:n" n是测试数据的编号，从1开始  
接下来按恰当的顺序和格式输出所有事件。每个事件都以事件发生的时间开头，时间以小时为单位，有三位。

**样例输入**

1

20

3 4 5 6 7

**样例输出**

Case:1

000 red iceman 1 born with strength 5,1 iceman in red headquarter

It has a bomb

000 blue lion 1 born with strength 6,1 lion in blue headquarter

It's loyalty is 14

001 red lion 2 born with strength 6,1 lion in red headquarter

It's loyalty is 9

001 blue dragon 2 born with strength 3,1 dragon in blue headquarter

It has a arrow,and it's morale is 3.67

002 red wolf 3 born with strength 7,1 wolf in red headquarter

002 blue ninja 3 born with strength 4,1 ninja in blue headquarter

It has a sword and a bomb

003 red headquarter stops making warriors

003 blue iceman 4 born with strength 5,1 iceman in blue headquarter

It has a bomb

004 blue headquarter stops making warriors