7. Футболен турнир

Екипът на СофтУни си организира футболен турнир. Първоначално прочитаме от конзолата капацитета на стадиона и броят на всички фенове. След това за всеки фен се чете секторът, в който се намира. Феновете на първия отбор са в сектор А и Б, а на втория – В и Г. Да се напише програма, която изчислява процентите на феновете във всеки сектор, спрямо общия брой фенове на стадиона, както и общият процент на феновете за двата отбора, спрямо капацитета на стадиона. Общият брой на феновете НЕ надвишава капацитета на стадиона.

Вход

От конзолата се четат поредица от числа, всяко на отделен ред:

- 1. Капацитетът на стадиона цяло число в интервала [1 ... 10000];
- 2. Броят на всички фенове цяло число в интервала [1 ... 10000].

За всеки един фен, на отделен ред се прочита:

1. Секторът, на който се намира – текст – "A", "B", "V" и "G".

Изход

Да се отпечатат на конзолата **5 реда**, всеки от които съдържа **процент между 0.00% и 100.00%**, **форматирани до втората цифра след десетичната запетая**:

- 1. Процентът на феновете в сектор А
- 2. Процентът на феновете в сектор Б
- 3. Процентът на феновете в сектор В
- 4. Процентът на феновете в сектор Г
- 5. Процентът на всички фенове, спрямо капацитета на стадиона.

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения	
76 10 A V V V G B A V B B	20.00% 30.00% 40.00% 10.00% 13.16%	— 10 на стадиона. 2 / 10 * 100 = 20.0 Феновете в секто общия брой на форма 10 * 100 = 30.0 Феновете в секто общия брой на форма 6 форма 100 = 40.0 В сектор G има острямо общия брой има брой на форма 1/10 * 100 = 10.0	р В са 3. По същия начин изчисляваме техния процент спрямо еновете. 00% р V са 4. По същия начин изчисляваме техния процент спрямо еновете. 00% само 1 фен. По същия начин изчисляваме какъв процент е сой на феновете. 00% сденовете. 00% сденовете. 00% сденовете.
Вход	Изход	Вход	Изход
93 16 A V G	25.00% 50.00% 6.25% 18.75% 17.20%	1000 12 A A V V	50.00% 0.00% 33.33% 16.67% 1.20%

	т — — — — — — — — — — — — — — — — — — —		1
В		Α	
В		G	
G		Α	
В		Α	
Α		V	
В		G	
В		V	
В		Α	
Α		1	
В		1	
В		1	
Α		1	