

Missão de Dante

Autor: Alvaro Souza



Uma missão em mar aberto começou. Dante é um soldado da marinha, treinado para ações de terra, mas nem tanto para ações no mar. Em um confronto com um navio inimigo, conseguiram atingir o casco do navio dele com uma bala de canhão e em pouco tempo o navio irá afundar. Dante avista uma Ilha ao longe, mas como ele não é o melhor nadador, ele precisa alternar entre nadar e descansar para não se cansar e afogar. Então, se a estamina de Dante for menor ou igual a zero, Dante está acabado. Assim, temos: 1) A atividade de nadar, a cada segundo, custa 15 de estamina para Dante; 2) Descansar, a cada segundo, adiciona 10 de estamina para Dante.

Entrada

A entrada é composta por um inteiro '**E**' ($100 \leq E \leq 300$), que é a quantidade de estamina que Dante tem inicialmente para o trajeto. Na mesma linha temos um inteiro '**N**' ($10 \leq N \leq 20$), que representa quanto tempo (em segundos) Dante irá nadar em seu primeiro trecho, seguido de um inteiro '**D**' ($10 \leq D \leq 20$), que representa a quantidade de tempo que Dante irá descansar. Por fim, na mesma linha, teremos um inteiro '**F**' ($10 \leq F \leq 20$), que representa quanto tempo (em segundos) Dante precisa nadar em seu trecho final para chegar à ilha.

Saída

A saída é dada pela mensagem "**Conseguiu chegar na ilha**", se Dante conseguiu chegar à ilha ou "**Nao conseguiu chegar na ilha**", caso Dante não tenha conseguido e se afogou no trajeto.

| Entrada | Saída |
|--------------|------------------------------|
| 151 10 15 10 | Conseguiu chegar na ilha |
| 200 14 20 10 | Nao conseguiu chegar na ilha |
| 300 19 15 11 | Nao conseguiu chegar na ilha |