Horolezec

Zadání

Adéla se rozhodla zúčastnit turistické soutěže, ve které musí spočítat trasu, kterou ušla. Její cesta vede nahoru a dolů po horách, přičemž každá část cesty je charakterizována:

- rozdílem úhlu sklonu (rozdíl od posledního úhlu ve stupních, kladný úhel značí stoupání, záporný úhel značí klesání),
- délkou úseku (přepona trojúhelníku).

Cílem je spočítat:

- 1. Celkovou výšku hory od základny po nejvyšší bod, kterou Adéla dosáhne během své cesty.
- 2. **Celkovou vzdálenost pohledem shora** (vodorovnou vzdálenost, jako kdybychom cestu promítli na mapu).

Nápověda:

Představte si každý úsek jako přeponu pravoúhlého trojúhelníku s daným úhlem vzhledem k vodorovné rovině.

Pro výpočet použijte goniometrické funkce (sin a cos).

Změna výšky na daném úseku:

dol to výšky – cin (úbol) * dól ko úsoku

deltaVyska = sin(úhel) * délka_úseku

Vodorovná vzdálenost na daném úseku:
 deltaVodorovne = cos(úhel) * délka_úseku

Pozor ve většině programovací jazycích pracuje sinus a cosinus s radiány místo stupni.

```
radiany = stupne * (\pi/180)
```

Tolerance u výsledku je $\pm~0.01$

Poznámka: Dejte pozor na znaménko úhlu. Kladný úhel znamená stoupání, záporný klesání.

Vstup

Na vstupu je postupně zadán:

- Celý počet n (1 <= n <= 1000), což je maximální počet zlomů (změn sklonu) cesty.
- n řádků dvojic hodnot:
 - celé číslo U (-90 <= U <= 90) úhel sklonu úseku ve stupních,
 - reálné číslo L (1 <= L <= 10^4) délka přepony (úseku) v metrech.

Výstup

Program vypíše dvě hodnoty:

- 1. **Celkovou výšku hory H** nejvyšší dosaženou výšku od základny, zaokrouhlenou na dvě desetinná místa.
- 2. **Celkovou vodorovnou vzdálenost D** celkovou prošlou vodorovnou vzdálenost do okamžiku, kdy se Adéla vrátila na počáteční výšku, také zaokrouhlenou na dvě desetinná místa.

Výstupní formát:

```
<max výška>
<vodorovná vzdálenost>
```

Příklady

1.

```
3
30 40
10 50
-90 80
```

2.

28.68 83.88

Veškeré výukové materiály se nachází na https://github.com/delta-cs/seminar.

V případě, že vám řešení nebude uznáno a nebudete vědět proč, navštivte nejdříve <u>stránku s technickými pravidly</u> a ujistěte se, že program všechna splňuje.