



EJN Frontend algorithm

설명

포켓몬고에서 당신의 경험치를 쉽게 올릴 수 있는 방법 중 하나는 잡은 포켓몬을 진화시키는 것입니다.

포켓몬스터를 진화하는데는 사탕이 필요합니다. 그리고 당신이 충분한 사탕을 가지고 있다면, 사탕을 사용해서 포켓몬을 진화시킬 수 있습니다.

예를 들어, 피카츄를 진화시키려면 12개의 피카츄 사탕이 소모되지만, 피카츄가 진화하면 500XP와 1개의 사탕이 보너스로 주어집니다.

또한 피카츄를 오박사님에게 보낸다면 1개의 피카츄 사탕을 받을 수 있지만 피카츄는 돌아오지 않습니다.

예제

2마리의 피카츄와 23개의 피카츄 사탕이 있다고 가정해 봅시다.

당신은 1마리의 피카츄를 라이츄로 진화켜서 12개의 사탕을 소모했습니다.

그렇다면 11개의 사탕이 남게 되지만 진화보너스로 500XP와 1개의 사탕을 보너스로 받게 되므로

2마리째의 피카츄를 12개의 사탕으로 진화시킬 수 있게 되고

결과적으로 1000XP를 받을 수 있습니다.

문제

피카츄 마리수와, 피카츄 사탕 갯수를 2개의 인자(arguments)로 받고

주어진 피카츄와 사탕만으로 플레이어가 받을 수 있는 최대 XP를 구하는 함수를 작성하세요.

Input

```
2 23
```

Output

```
1000
```

Examples

```
3 9
1 23
5 36
13 144
...
```

```
0
500
1500
6500
...
```

Test

정답은 `index.ts` 파일에 작성해주세요.

기본적인 테스트는 `index.test.ts` 파일을 통해 가능합니다.

```
$ npm run test
```

```
import solution from './index';
```

```
describe('Pocketmon GO', () => {  
  
  test('Expected 0', () => {  
  
    expect(solution(3, 9)).toBe(0);  
  
  });  
  
  test('Expected 500', () => {  
  
    expect(solution(1, 23)).toBe(500);  
  
  });  
  
  test('Expected 1500', () => {  
  
    expect(solution(5, 36)).toBe(1500);  
  
  });  
  
  test('Expected 6500', () => {  
  
    expect(solution(13, 144)).toBe(6500);  
  
  });  
  
});
```