

Compra de *Souvenirs*

Autor: Marcelo Linder

Um turista em uma viagem deseja além das fotos e memórias, levar algumas lembrancinhas. Para isso se dirigiu a uma loja de *Souvenirs*, que lhe disseram ter os melhores preços da região. Contudo, os preços estão em euros e, além disto, a loja concede um desconto de 15% em qualquer produto, caso o comprador leve acima de cinco unidades do mesmo. O turista em questão não tem muita habilidade em matemática. Com o objetivo de ajudar este e outros turistas que tenham a mesma dificuldade, gere um programa que receba uma lista de itens, com a quantidade de cada item que se deseja comprar e o valor do item em euros e, considerando que um euro equivale a seis reais e cinquenta centavos, informe o valor final da compra.



Entrada:

A entrada é constituída por uma lista de itens que o turista deseja adquirir, onde para cada item são fornecidas duas informações, uma por linha, sendo a primeira o número de unidades do item em questão ($1 \leq N \leq 30$), e a segunda o valor em euros do item ($1 \leq V \leq 50$). O final da lista de itens é identificado pelo fornecimento do valor 0 (zero) com quantidade de um item a ser adquirido.

Saída:

A saída é constituída por um valor que representa o preço total em libras da compra a ser efetuada.

Exemplo de entrada:

3
5.3
5
4
7
2.5
0

Exemplo de saída:

330.04