



### Problem I. 唬人的奥馬哈撲克

時間限制: 1 second

記憶體限制: 256 megabytes

海大在 2024 年開設了奧馬哈撲克課程,其中分別會有四次作業、一次期中考以及一次期末專案,其中 全部作業的平均佔總成績的 40%,期中考成績及期末專案各佔總成績 30%。

參加這個課程的阿澤得知期末專案有兩個部份,其中第一個部份要與 3 個 AI 程式比賽,每贏一場就可 以獲得 20 分。另一個部份則是期末報告,分數介於 0~40 之間。整個期末專案的得分爲三場比賽結果 所得到的分數總和與期末報告的分數加總。

現在即將畢業的阿澤想要知道他這堂課期望獲得的成績,已知除了期末專案第一部份外的成績皆已公 佈,然而由於大家都知道奧馬哈撲克是個隨機成份非常高的遊戲,導致阿澤無法得知這部份所能拿到的 確切分數。慶幸的是,他從統計數據中已經算出了分別能贏 3 個 AI 的機率了,請你幫他寫出一個程式 來計算阿澤的總成績期望值,並將分數無條件捨去後轉換成等第制分數。

#### 總成績與等第分數的對照表:

● 90 分或以上: A+

• 85 分到 89 分: A

• 80 分到 84 分: A-

• 77 分到 79 分: B+

• 73 分到 76 分: B

• 70 分到 72 分: B-

• 67 分到 69 分: C+

• 63 分到 66 分: C

• 60 分到 62 分: C-

• 59 或以下: F

#### Input

輸入共有 9 行,每一行都只包含一個非負整數

前四行爲四次作業的成績 (0~100)

第五行爲期中考成績 (0~100)

第六到八行爲期末專案的第一部份中,分別能贏 3 個 AI 的機率百分比  $(0 \sim 100)$ 

第九行爲期末報告的分數  $(0 \sim 40)$ 

#### Output

輸出阿澤期望得到的等第分數



# 海洋盃程式設計競賽 熱身賽龍崗組 June, 7, 2022



## Examples

standard input	standard output
100	A+
100	
100	
100	
100	
100	
100	
100	
40	
100	В
80	
60	
80	
60	
100	
80	
60	
30	