

# Marcando um Encontro

Por Marianne Linhares, UFCG  Brazil

Timelimit: 1

Um aplicativo bastante popular hoje em dia é o Taynder. A proposta do aplicativo é conhecer pessoas, se relacionar e marcar encontros. Foi no Taynder que Mel e Tob se conheceram.

Como Mel e Tob já conversaram por 40 minutos, eles acham que é hora de se conhecerem pessoalmente então marcaram de se encontrar na principal praça da cidade. O único problema é que a hora do encontro não ficou muito bem definida, tudo que eles sabem é o intervalo de tempo marcado para o encontro, mas não sabem de que horas o outro vai chegar. Para não passar o dia esperando a pessoa que chegar primeiro espera um pouco e se a outra pessoa não chegar ela vai para casa achar outra pessoa no Taynder.

Por exemplo: se Mel e Tob marcam de se encontrar no intervalo real  $[16h, 17h]$  com espera máxima de 15 minutos significa que Mel e Tob podem chegar em qualquer momento do intervalo (incluindo 16h e 17h) e quem chegar primeiro, digamos no tempo  $x$ , ficará esperando o outro no intervalo de tempo definido por  $[x, x+15]$ .

Você deve escrever um programa que, dado o intervalo de tempo do encontro e dado o tempo de espera máximo, determine a probabilidade de haver o encontro.

## Entrada

Cada caso de teste consiste de uma única linha contendo: **t1**, **t2**, **N**.

**t1** e **t2** são inteiros representando o tempo em horas tal que  $t2 > t1$  e  $1 \leq t1, t2 \leq 10^6$ , **N** também é um inteiro e representa o tempo máximo que Mel ou Tob irão esperar em minutos tal que  $1 \leq N \leq (t2-t1) * 60$ .

## Saída

A saída deve ser a probabilidade de haver o encontro no formato **a/b**, tal que **a/b** é uma fração irredutível.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1 2 15	7/16
1 2 60	1/1