

Bossfight(Nerfed) (ต่อสู้กับบอส nerfed) (1 second, 8 MB)

ในวันที่เจียบสบวันหนึ่งนั้น คุณที่กำลังเบื่อหน่ายกับโจทย์คอมที่พี TA แต่งให้เพราะมันง่ายมาก คุณสามารถทำได้แบบชิวๆ ขนาดที่หลับตาทำยังได้ (โคตรเก่ง) คุณเลยคิดว่าเอาเวลาไปเล่นเกมน่าจะดีกว่า เอาละ มาอยู่ในเกมกันแล้ว และคุณก็ได้สู้กับบอสทันทีเลย ! อะไรงั้น เปิดมาก็เล่นงี้เลยหรอ แต่ไม่เป็นไร เพ็ดเชื่อว่าคุณสามารถผ่านมันไปได้ โดยเกมที่คุณเล่นมีเงื่อนไขดังนี้

- คุณจะมีตัวละครทั้งหมด 1 ตัว ชื่อ S_i จะมีค่าพลัง A_i ,ค่าป้องกัน D_i และค่าเลือด H_i หน่วย
- คุณจะต้องต่อสู้กับบอส 1 ตัวที่มีค่าพลัง A , ค่าป้องกัน D และค่าเลือด H หน่วย
- คุณจะเป็นฝ่ายเริ่มโจมตีก่อนและลำดับการโจมตีจะเรียงตามข้อมูลนำเข้า
- ความเสียหายที่คุณทำกับบอสมีค่าเท่ากับ $A_i - D$ (ถ้า $D \geq A_i$ ความเสียหายจะเป็น 0)
- ความเสียหายที่บอสทำกับตัวละครมีค่าเท่ากับ $A - D_i$ (ถ้า $D_i \geq A$ ความเสียหายจะเป็น 0)
- ถ้าเลือดของบอสเท่ากับ 0 เมื่อไหร่เกมจะจบทันทีโดยคุณเป็นฝ่ายชนะ
- ถ้าเลือดของตัวละครฝั่งเราเท่ากับ 0 หรือไม่สามารถทำความเสียหายกับบอสได้ คุณจะเป็นฝ่ายแพ้ทันที
- ถ้าความเสียหายที่สร้างมากกว่าเลือดที่อีกฝั่งมี ให้ปิดความเสียหายลงเท่ากับจำนวนเลือดของอีกฝ่าย



(รูปภาพการต่อสู้กับบอส ถึงในนี้จะมีตัวละครฝั่งเรา 5 ตัว แต่จินตนาการว่ามันเป็น 1 ละกันนะ ออิ)

หน้าที่ของคุณคือคุณต้องคำนวณและเขียนโปรแกรมว่าถ้าจัดทีมนี้เพื่อสู้กับบอสจะสามารถชนะได้หรือไม่ และหากชนะให้บอกด้วยว่า เลือดของตัวละครคุณเหลือเท่าไร และทำความเสียหายไปกี่หน่วย

ข้อมูลนำเข้า

มี 2 บรรทัด

บรรทัดที่ 1 : รับสตริง S_i และจำนวนเต็ม A_i ($0 \leq A_i \leq 500$), D_i ($0 \leq D_i \leq 500$), H_i ($0 \leq H_i \leq 3500$)

บรรทัดที่ 2 : รับจำนวนเต็ม A ($0 \leq A \leq 1000$), D ($0 \leq D \leq 500$), H ($0 \leq H \leq 10000$)

ข้อมูลส่งออก

มี 2 บรรทัด

บรรทัดที่ 1 : ถ้าชนะให้ส่งออก "Victory" ถ้าแพ้ให้ส่งออก "Defeat"

บรรทัดที่ 2 : แสดงชื่อของตัวละคร เลือดที่เหลืออยู่ และความเสียหายที่ทำได้

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้าและข้อมูลส่งออก

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
Jupy 400 100 2500 200 0 3900	Victory Jupy 1600 3900
Rudy 100 499 3500 500 200 10000	Defeat Rudy 3500 0

คำอธิบายตัวอย่างที่ 2

Rudy มีค่าพลัง 100 บอสมีค่าป้องกัน 500 ความเสียหายที่ทำกับบอส = 0 (ตีไม่เข้า) ทำให้แพ้มันทันที

คำอธิบายตัวอย่างที่ 1

Jupy มีค่าพลัง 400 บอสมีค่าป้องกัน 0 ความเสียหายที่ทำกับบอส = 400 บอสเลือดเหลือ 3500

บอสมีค่าพลัง 200 Jupy มีค่าป้องกัน 100 ความเสียหายที่ทำกับ Jupy = 100 Jupy เลือดเหลือ 2400

วนแบบนี้ไปอีก 8 รอบ บอสเลือดเหลือ 300 Jupy เลือดเหลือ 1600

Jupy ทำความเสียหายได้อีก 300 หน่วย เพราะบอสเหลือเลือดแค่ 300 หน่วย บอสเลือดเหลือ 0

ผลสรุป Jupy เลือดเหลือ 1600 ความเสียหายที่ทำได้คือ 3900 หน่วย