

## Final Fantasy VII

En Final Fantasy VII el jugador tiene la opción de manejar a un equipo de tres personajes para avanzar en el juego. Cada personaje tiene puntos de vida (*PV*), ataque físico (*PA*), ataque mágico (*PM*). Los combates se desarrollan por turnos y dependen de la habilidad del jugador, y queremos implementar un sistema que indique a cuántos enemigos puede vencer el equipo configurado. Para ello, cuando comience una batalla, gracias a la materia Libra, obtendremos información del enemigo: puntos de vida (*EV*), ataque (*EA*), resistencia física (*EF*) y resistencia mágica (*EM*).



Una vez analizado el enemigo, el daño que hace el equipo al enemigo viene determinado por la ecuación  $DE = PA \cdot EF + PM \cdot EM$ , mientras que el daño del enemigo al equipo del jugador viene dado directamente por sus puntos de ataque. El equipo del jugador vencerá si el daño que se hace al enemigo es mayor o igual a los puntos de vida. Además, en cada combate tendremos información de cuántos ataques realiza el enemigo y a qué personaje se los hace. De esta forma, cuando los *PV* de un personaje lleguen a cero, ese personaje no podrá participar en el siguiente combate, reduciéndose los puntos de ataque del equipo. El orden de ataque es siempre el mismo: primero atacan todos los personajes y después reciben los ataques del enemigo.

### Entrada

Las tres primeras líneas contienen, cada una, tres enteros *PV*, *PA* y *PM* que indican los puntos de vida, ataque, y magia de cada personaje del equipo, respectivamente.

La siguiente línea contiene un entero *M* que indica el número de enemigos que habrá.

Por cada enemigo, la primera línea contiene dos enteros *EV* y *EA* que indican los puntos de vida y ataque del enemigo, y dos reales *EF* y *EM* que indican la resistencia física y mágica del enemigo. La segunda línea contiene un entero *A* con el número de ataques y a continuación *A* enteros *P* que indican a qué jugador ataca.

## Salida

Se debe imprimir por pantalla a cuántos enemigos es capaz de derrotar el equipo del jugador antes de quedarse sin puntos de vida o enfrentarse a un enemigo con más puntos de vida que ataque tiene el equipo conjunto.

Ejemplo de entrada	Ejemplo de salida
746 48 19 944 28 14 989 31 11 3 73 121 0.51 0.63 1 2 82 114 0.51 0.52 1 0 31 69 0.61 0.78 2 0 1	1
958 43 37 484 30 37 493 21 32 3 89 316 0.57 0.60 3 2 0 1 62 121 0.61 0.64 3 2 2 2 55 235 0.73 0.60 5 2 1 0 2 1	3