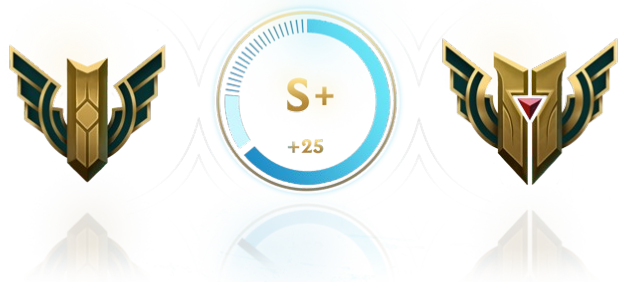


Nível de Maestria

Gustavo Costa e seus amiguinhos, Hiolanda e Danilo, gostam muito de jogar League of Legends. Eles vivem em busca do mais alto nível de maestria (habilidade com um personagem). Sendo assim, no jogo existem algumas metas a serem cumpridas para que este objetivo seja alcançado. No jogo obtêm-se pontos, os quais são



representados pelas notas S+, S, S-, A+, A, A-, B+, B e B-, que determinam a habilidade do jogador com um determinado personagem. Para obter tais pontos e notas é necessário realizar algumas ações no jogo, sendo elas: 1) número de sentinelas inseridas no mapa (N1); 2) número de sentinelas inimigas destruídas no mapa (N2); 3) número de abates realizados (N3); 4) quantidade de vida curada (N4); 5) número de monstros selvagens abatidos (N5); 6) assistências em abates realizados (N6).

OBS: Para que se obtenha uma determinada nota, deve-se seguir os seguintes critérios de pontuação: S+ é necessário obter no mínimo 250 pontos; S no mínimo 200; S- no mínimo 180; A+ no mínimo 150; A no mínimo 100; A- no mínimo 80; B+ no mínimo 60; B no mínimo 40; B- no máximo 39.

Desta forma o professor Rubisley necessita que seus alunos construam um programa que dado a pontuação obtida, compute a nota.

Entrada

A entrada consiste em seis variáveis inteiras **N1, N2, N3, N4, N5, N6** ($0 \leq N_i \leq 50$), os quais determinam os seis critérios de avaliação de desempenho.

Saída

A saída consiste da nota final entre S+ e B-, a qual determina a habilidade do jogador com o personagem.

Entrada	Saída
50 45 20 30 50 40	S
50 50 50 50 50 50	S+
50 10 20 20 30 20	A+
2 10 2 20 3 5	B