Suco de Acerola

Nome do arquivo fonte: suco.java, suco.php ou suco.py

Natural das Antilhas, a acerola (Malpighia glabra Linn, também conhecida como cereja das Antilhas) já era apreciada pelos nativos das Américas há muitos séculos. Mas o grande interesse por essa fruta surgiu na década de 1940, quando cientistas porto-riquenhos descobriram que a acerola contém grande quantidade de Ácido ascórbico (vitamina C). A acerola apresenta, em uma mesma quantidade de polpa, até 100 vezes mais vitamina C do que a laranja e o limão, 20 vezes mais do que a goiaba e 10 vezes mais do que o caju e a amora.

Um grupo de amigos está visitando o Sítio do Picapau Amarelo, renomado produtor

de acerola. Com a permissão de Dona Benta, dona do sítio, colheram uma boa quantidade de frutas, e pretendem agora fazer suco de acerola, que será dividido igualmente entre os amigos durante o lanche da tarde.

Conhecendo o número de amigos, a quantidade de frutas colhidas, e sabendo que

cada unidade da fruta é suficiente para produzir 50 ml de suco, escreva um programa para determinar qual o volume, em litros, que cada amigo poderá tomar.

Entrada

A entrada contém vários casos de teste. Cada caso de teste é composto por uma única linha, contendo dois números inteiros N e F, indicando respectivamente o número de amigos (1 <= N <= 103) e a quantidade de de frutas colhidas (1 <= F <= 103).

O final da entrada é indicado por uma linha que contém apenas dois zeros,

separados por um espaço em branco.

A entrada deverá ser lida de um arquivo texto chamado suco.in.

Saída

Para cada caso de teste da entrada seu programa deve imprimir uma única linha, contendo um número real, escrito com precisão de duas casas decimais, representando o volume de suco, em litros, a que cada amigo tem direito.

A saída deverá ser escrita em um arquivo de texto chamado suco.out.

|  |  |
| --- | --- |
| Exemplo de entrada  1 1  5 431  101 330  0 0 | Saída para o exemplo de entrada  0.05  4.31  0.16 |