

윤목의 달인

제한시간: 1Sec 메모리제한: 128mb

윤목이란 조선시대 승경도 놀이를 할 때 썼던 일종의 주사위이다.

윤목은 주사위와는 달리 보통 오각기둥의 형태로, 1 부터 5 까지의 눈금이 그려져 있다.

택민이는 윤목을 자유자재로 다룰 수 있는 달인이다. 다시 말해서, 1 부터 5 까지의 눈금 중 어떤 눈금이든

원하는 대로 선택할 수 있다. 택민이의 친구 준혁이는 택민이의 능력을 의심한 나머지,

많은 사람들의 앞에서 "윤목을 아무리 던져도 평균이 정확히 P 가 되게 할 수는 없을 것이다!"라고 단언하였다.

준혁이의 코를 납작하게 만들고 싶은 택민이를 도와, 최소 횟수의 윤목을 던져 평균이 정확히 P 가 되도록 하는 방법을 알려주자.

제한시간 : 전체 테스트 케이스는 14 개이며, 전체 수행 시간은 1 초 이내.

(시간 초과가 발생할 경우 이미 출력한 답들도 모두 무시되어 점수가 0 점이 된다.

따라서, 최적의 솔루션을 찾지 못한 경우라서 시간 초과가 예상되는 입력은 오답을 출력하는 편이 나올 수 있다.

예를 들어 입력의 크기가 큰 경우는 시간초과가 발생한다고 예상이 가능하다.)

첫 번째 줄에 테스트 케이스의 수 T 가 주어진다. ($1 \leq T \leq 20$)

테스트 케이스의 첫 번째 줄에 실수 P 가 주어진다.

P 는 소수점 아래 한 자리에서 아홉 자리까지 주어질 수 있다. ($1 \leq P \leq 5$)

동일 케이스가 나오는 경우엔 가능한 큰 숫자가 많이 나오는 케이스를 찾는다

2회 2.5 일 경우

0 1 1 0 0 오답

1 0 0 1 0 정답

2번 던져서 합이 3.5을 만들 경우

0 1 0 0 1 정답

0 0 1 1 0 오답

각 테스트 케이스마다 첫 줄에 "Case #T"를 출력하여야 한다. 이때 T 는 케이스의 번호이다.

각 테스트 케이스에 대해 1 부터 5 까지의 눈금이 몇번씩 나타나야 하는지 출력한다.

3
5.0
4.5
3.2

#testcase1
0 0 0 0 1
#testcase2
0 0 0 1 1
#testcase3
2 0 0 1 2

2016년 9월 27일 삼성코드그라운드 문제