



## 2. ไม่เคยแพ้พ่าย (Unbeaten)

โดย นายอัศวพันธ์ วัชรพลากร

คิริโตะ หนึ่งในผู้ทดสอบเกม Sword Art Online (Beta Test) ได้กลับเข้าเล่นเกมอีกครั้งในการเปิดให้บริการแก่บุคคลทั่วไป แต่เมื่อเข้าเกมสัปดาห์แล้ว กลับพบว่าไม่สามารถออกจากเกมได้ แล้วอาากิโตะผู้สร้างเกม Sword Art Online ได้ปรากฏตัวขึ้น และประกาศออกไปต่อหน้าทุกคน ว่าผู้เล่นจะไม่สามารถออกจากเกมได้จนกว่าจะทำการผ่านด่านทั้งหนึ่งร้อยด่านได้สำเร็จ หรือถ้าหากมีการพยายามที่จะถอด Nerve-Gear ออก ตัวหมวกก็จะปล่อยคลื่นไมโครเวฟออกมาทำลายสมองของผู้สวมใส่ในทันที หรือหากผู้เล่นเสียชีวิตในเกม หมวกก็จะปล่อยคลื่นไมโครเวฟออกมาฆ่าผู้เล่นในโลกแห่งความเป็นจริงด้วยเช่นกัน

คิริโตะ เป็น beater ผู้ไม่เคยแพ้พ่ายใคร เมื่ออาากิโตะพูดจบเขาก็รีบมองไปที่หน้าปัดนาฬิกาข้อมือแบบเข็มของเขาทันทีเพื่อจดจำเวลาเอาไว้ คิริโตะอยากรู้ว่าเข็มนาฬิกาเข็มสั้นกับเข็มยาวทำมุมกันกี่องศา? จึงเขียนโปรแกรมเพื่อช่วยคิริโตะหาคำตอบที่



### ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก จำนวนเต็มบวก Q แทนจำนวนคำถาม โดยที่ Q ไม่เกิน 1,500

Q บรรทัดต่อมา แต่ละบรรทัดรับเวลาในรูปแบบ HH:MM โดยเวลาจะอยู่ในช่วง 00:00 ถึง 23:59 เท่านั้น

### ข้อมูลส่งออก

Q บรรทัด แต่ละบรรทัดให้ตอบว่าเข็มทั้งสองทำมุมกันกี่องศา เป็นทศนิยมสองตำแหน่ง หากมีหลายมุมให้ตอบมุมเล็กกว่าเสมอ

### ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
3	135.00
01:30	30.00
01:00	60.00
14:00	