

1 Arrecadação de Jogos (+)



(+)

Escrever um algoritmo que lê o público total de futebol, as percentagens de pessoas nas seguintes categorias: *popular*, *geral*, *arquibancada* e *cadeiras* e forneça a renda total do jogo. Sabe-se que o valor dos ingressos por categoria são dados pela tabela abaixo:

Categoria	Valor ingresso
Popular	R\$ 1,00
Geral	R\$ 5,00
Arquibancada	R\$10,00
Cadeiras	R\$ 20,00

Entrada

A entrada contém uma linha inicial com um valor inteiro informando o número de casos de testes que ocorrem nas linhas seguintes. Cada caso de teste seguinte é formado por uma linha contendo os seguintes valores, separados entre si por um espaço:

- O número de pessoas que compraram ingresso para o jogo correspondente ao caso de teste.
- A percentagem de pessoas que compraram ingresso na categoria *Popular*.
- A percentagem de pessoas que compraram ingresso na categoria *Geral*.
- A percentagem de pessoas que compraram ingresso na categoria *Arquibancada*.
- A percentagem de pessoas que compraram ingresso na categoria *Cadeiras*.

Saída

O programa deve gerar uma linha para cada caso de teste na entrada, contendo a frase: A RENDA DO JOGO N. x E = y , onde x corresponde a ordem do caso de teste na entrada e y é um valor real com duas casas decimais que corresponde ao valor da renda total do jogo x .

Exemplo

Entrada
3
55000 20.2 50.4 30.2 10.2
49732 15.2 53.4 20.24 11.16
67890 30.0 42.20 23.8 4.0
Saída
A RENDA DO JOGO N. 1 E = 428010.00
A RENDA DO JOGO N. 2 E = 352003.09
A RENDA DO JOGO N. 3 E = 379505.09