

入力情報の整理

たけうち

入力まとめ

入力は以下のように与えられます.

L	N	
T_1		
$t_{1,1}$	$b_{1,1}$	$m_{1,1}$
\vdots		
t_{1,T_1}	b_{1,T_1}	m_{1,T_1}
\vdots		
T_N		
$t_{N,1}$	$b_{N,1}$	$m_{N,1}$
\vdots		
t_{N,T_N}	b_{N,T_N}	m_{N,T_N}

1 行目は, 最初の勇者の強さ L , タワーの数 N が与えられます.

続く 2 行目に, 1 つ目のタワーの高さが与えられます. 以下に続く T_1 行の上から i ($1 \leq i \leq T_1$) 行には, i 階の情報 t, b, m が与えられます.

この下に, 同様のものが $N - 1$ 個に続いています.

入力制限

$$T_i \leq 5$$

入力はすべて 1 以上の整数です.

フロアの情報まとめ

フロアの情報 t, b, m であるような場所に勇者が行ったとき, 勇者の強さの変動が記されています.

- $t = 1$ のとき, 敵がいることを表します. このとき, 勇者の強さが m 未満の場合無効となります.
 - $b = 1$ のとき, 勇者の強さは $+m$ されます.
 - $b = 2$ のとき, 勇者の強さは $\times m$ されます.
- $t = 2$ のとき, 装備や薬があることを表します.
 - $b = 1$ のとき, 勇者の強さは $+m$ されます.
 - $b = 2$ のとき, 勇者の強さは $-m$ されます. ここで, 勇者の強さが 0 以下となった場合無効となります.
 - $b = 3$ のとき, 勇者の強さは $\times m$ されます.
 - $b = 4$ のとき, 勇者の強さは $// m$ されます. (m で割ったときの商) ここで, 勇者の強さが 0 以下となった場合無効となります.