

# 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

入力はすべて 1 以上の整数です.

## フロアの情報まとめ

フロアの情報が  $t, b, m$  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  $m$  以下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.