

ANGGURMAN

Time Limit : 1 sec
Memory Limit : 256 MB



Anggurman merupakan suatu permainan yang akhir - akhir ini sering dimainkan oleh Stephanie selepas dia sudah lulus dari Universitas Gorpsad dan mendapatkan gelar seninya. Pada permainan Anggurman, tokoh utama dari game tersebut yaitu Kava, akan menghadapi musuh - musuh buah seperti Jeruk Nepotisme, Pisang Pencuri, dan sebagainya.

Masing - masing musuh memiliki darah yang berbeda - beda. Selain itu, Kava dapat menyerang musuh - musuh tersebut dengan 3 gerakan yang terdiri dari:

- Sentil: 20 HP
- Tampar: 50 HP
- Sikut: 100 HP

Untuk mengalahkan musuh - musuhnya, Kava harus mengalahkan musuhnya dengan **menghabiskan darahnya tepat menjadi 0 HP** yang hanya membuat musuhnya pingsan saja karena Kava tidak ingin membunuh. Maka, bantu Stephanie memainkan game Anggurman untuk mencari tahu **berapa banyak kombinasi gerakan untuk mengalahkan musuh - musuhnya!**

GUNAKAN TEKNIK REKURSI!

Notes:

- *Gunakan algoritma ular tangga atau steps yang sudah diajarkan saat seslab!*
- *Bagi yang tidak mengerti HP itu apa, HP (Health Points) merupakan darah yang dimiliki oleh musuh.*
- *Kava tidak memiliki batas gerakan*

Input Format

Baris pertama merupakan banyak testcase bernilai T

Untuk setiap testcase:

- Baris pertama merupakan nama dari musuh yang dihadapi Kava
- Baris kedua merupakan *HP* yang dimiliki oleh musuh tersebut

Saat menginput nama, gunakan barisan code di bawah ini:

```
char str[50];  
scanf("%*c"); //  
scanf("%[^\\n]s", str);
```

Output Format

Keluaran merupakan banyak cara dengan gerakan - gerakan yang berbeda untuk mengalahkan musuh Kava dengan format:

"*nama_musuh* DAPAT DIKALAHKAN DENGAN *banyak_cara* CARA YANG BERBEDA!"

Jika tidak terdapat gerakan yang dapat meng-nolkan HP musuh, keluarkan:

" KAVA JANGAN TERLALU KERAS MELAWAN *nama_musuh*"

Constraints

$$0 < T \leq 20$$

$$10 \leq \text{strlen}(\text{nama_musuh}) \leq 50$$

$$0 < HP \leq 800$$

Sample Input 1

```
3  
Pisang Jahat  
120 HP  
Jeruk Nipis  
300 HP  
Papaya Payah  
10 HP
```

Sample Output 1

Pisang Jahat DAPAT DIKALAHKAN DENGAN 6 CARA YANG BERBEDA!
Jeruk Nipis DAPAT DIKALAHKAN DENGAN 406 CARA YANG BERBEDA!
KAVA JANGAN TERLALU KERAS MELAWAN Papaya Payah

Sample Explanation 1

Untuk mengalahkan 'Pisang Jahat', terdapat 6 cara yang berbeda yang dapat dilakukan Kava:

- Sentil (20 HP) + Sikut (100 HP) = 120 HP
- Sikut + Sentil = 120 HP
- Sentil (20 HP) + Tampar (50 HP) + Tampar (50 HP) = 120 HP
- Tampar + Tampar + Sentil = 120 HP
- Tampar + Sentil + Tampar = 120 HP
- Sentil + Sentil + Sentil + Sentil + Sentil + Sentil = 120 HP