

Sabung Ayam Momi

Dasar Pemrograman D 2023

Time limit per test : 1 seconds

Memory limit per test : 256 megabytes

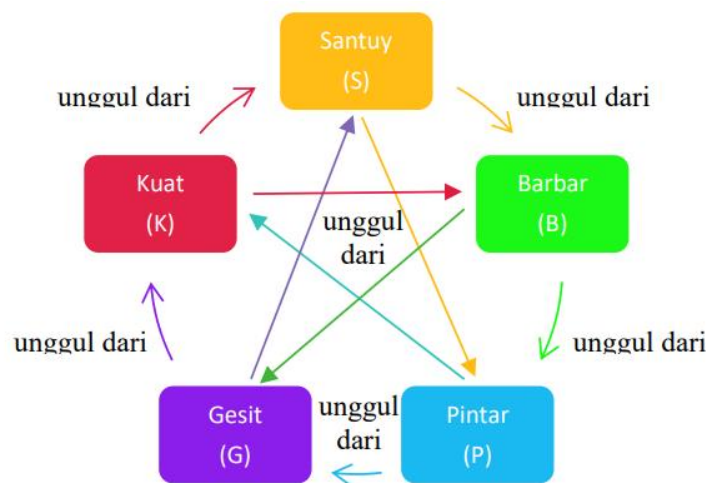
Setelah melayani Nana, kini kalian diminta membantu client baru yang bernama Momi. Momi sedang senang-senang dengan permainan sabung ayam legal dimana Momi akan mengadakan ayam miliknya dengan ayam orang lain untuk bertarung 1 vs 1 hingga salah satu ayam tidak bisa bertarung lagi.



Momi yang tak pernah puas tak henti-hentinya mencari ayam terbaik untuk dijadikan partner sejatinya dalam menguasai dunia petarung ayam, akibatnya **Ia akan membuang ayamnya dan membeli ayam milik lawannya setiap Ia kalah.**

Sabung ayam dianggap Momi sebagai game di pikiran dimana ayam saling menyerang secara bergantian sekali per turn/giliran. Setiap ayam pun Ia berikan status layaknya karakter game, yakni terdiri dari Health Point (**H**), Attack Damage (**A**), Speed (**S**), Type (**T**), dan juga Multiplier (**M**). **H** merupakan jumlah damage yang dapat diterima ayam sebelum tidak bisa bertarung lagi, **A** merupakan jumlah damage yang dikeluarkan ayam dalam sekali serang, **S** merupakan kecepatan gerak ayam dimana yang lebih tinggi akan menyerang duluan dan bila sama maka ayam Momi yang akan menyerang duluan, **T** merupakan tipe dari ayam, dan **M** merupakan damage tambahan bila ayam memiliki keunggulan dari lawannya.

Ayam sendiri bisa memiliki 1 di antara 5 tipe, dimana kelima tipe saling mengcounter layaknya gunting, batu, kertas. Damage serangan dari ayam yang tipenya unggul dari tipe ayam lawan akan dikalikan dengan **M**. Berikut jenisnya,



Buat program untuk mensimulasikan pertarungan antara ayam miliknya dengan ayam-ayam lain pada daftar lawannya untuk memperoleh ayam terkuat, dimana ayam lawannya akan menjadi ayam Momi setiap kali Momi mengalami kekalahan. Perlu diingat bahwa Momi tidak sabaran, apabila sudah melalui **G** giliran dan pertarungan belum juga usai, Momi akan menganggap ayam lawannya cukup kuat dan membelinya untuk menggantikan ayamnya.

Hint : Minimalisasi iterasi / looping agar tidak melebihi time limit.

INPUT FORMAT

Baris pertama berisi integer H_G , integer A_G , integer S_G , char T_G , dan integer M_G yang merupakan status dari ayam Momi

Baris kedua berisi sebuah integer N yang merupakan jumlah lawan yang ayamnya akan diadukan dengan ayam Momi dan sebuah integer G yang merupakan batas turn maksimal sebelum Momi menyatakan ayam lawan menang

N baris berikutnya masing-masing berisi integer H_i , integer A_i , integer S_i , char T_i , dan integer M_i yang merupakan status dari ayam lawan Momi yang ke- i

BATASAN

$$1 \leq N \leq 10^4$$

$$1 \leq G \leq 10^5$$

$$1 \leq H_i \leq 10^9$$

$$1 \leq A_i \leq 10^2$$

$$1 \leq S_i \leq 10$$

$$1 \leq M_i \leq 10^2$$

OUTPUT FORMAT

Keluarkan "Pitik sejatiku, I choose you!" tanpa tanda petik, kemudian disertai status partner sejati Momi yang merupakan ayam terakhir pegangannya, juga dengan jumlah kemenangan yang telah diraih bersama Momi pada baris berikutnya dengan format sebagai berikut,

"Health Point : **H**

Attack Damage : **A**

Speed : **S**

Type : **T**

Multiplier : **Mx**

Jumlah Kemenangan bersama Momi : **K**"

Tanpa tanda petik, dimana masing-masing huruf sudah dijelaskan di atas kecuali **K**. **K** sendiri adalah jumlah kemenangan yang sudah dicapai ayam tersebut selama bersama Momi.

EXAMPLE INPUT AND OUTPUT

Sample input 1

```
100 70 3 S 2
2 10
200 80 2 B 1
400 30 3 G 3
```

Sample output 1

```
Pitik sejatiku, I choose you!
Health Point : 400
Attack Damage : 30
Speed : 3
Type : Gesit
Multiplier : 3x
Jumlah Kemenangan bersama Momi : 0
```

Penjelasan :

Untuk pertarungan pertama ayam Momi memiliki Speed yang lebih tinggi sehingga menyerang duluan, kemudian ayam Momi yang bertipe Santuy juga unggul dari ayam lawan yang Barbar. Pertarungan yang terjadi sebagai berikut,

Turn 1 :

HP Ayam Lawan = $200 - (70 * 2) = 60$

HP Ayam Momi = $100 - 80 = 20$

Turn 2 :

HP Ayam Lawan = $60 - (70 * 2) = -120$ *lose*

Karena ayam lawan sudah K.O terlebih dahulu, maka ayam Momi tidak terkena serangan di turn kedua. Ayam Momi pun menang sehingga jumlah kemenangan bersama Momi bertambah 1 dan Ia tidak berganti Ayam di pertarungan selanjutnya. Di pertarungan kedua speed ayam Momi sama dengan lawannya sehingga lagi-lagi menyerang duluan, akan tetapi kali ini ayam lawan yang bertipe Pintar unggul dari ayam miliknya. Pertarungan yang terjadi sebagai berikut,

Turn 1 :

HP Ayam Lawan = $400 - 70 = 330$

HP Ayam Momi = $100 - (30 * 3) = 10$

Turn 2 :

HP Ayam Lawan = $330 - 70 = 260$

HP Ayam Momi = $10 - (30 * 3) = -80$ *lose*

Kali ini ayam Momi yang terkena K.O di turn kedua setelah menyerang, karena itu Momi mengganti ayamnya dengan ayam lawan. Karena itu merupakan pertarungan terakhir, maka yang menjadi partner pitik sejati Momi adalah ayam lawan yang barusan, tentunya dengan kemenangan bersama Momi berjumlah 0 karena belum bertarung sebagai ayam Momi sekalipun.

Sample input 2

```
100 20 10 B 4
2 1
70 60 9 B 1
50 100 4 B 3
```

Sample output 2

```
Pitik sejatiku, I choose you!
Health Point : 70
Attack Damage : 60
Speed : 9
Type : Barbar
Multiplier : 1x
Jumlah Kemenangan bersama Momi : 1
```

Penjelasan :

Untuk pertarungan pertama ayam Momi memiliki Speed yang lebih tinggi sehingga menyerang duluan, kemudian karena kedua ayam sama-sama bertipe Barbar, maka multiplier tidak dipakai. Pertarungan yang terjadi sebagai berikut,

Turn 1 :
HP Ayam Lawan = $70 - 20 = 50$
HP Ayam Momi = $100 - 60 = 40$

Karena sudah 1 turn terlalui dan pertarungan belum usai, maka Momi akan mengganti ayamnya dengan ayam lawan. Di pertarungan kedua ayam Momi yang baru speednya lebih tinggi daripada ayam lawan, dengan tipe yang sama. Maka pertarungan berjalan sebagai berikut,

Turn 1 :
HP Ayam Lawan = $50 - 60 = -10$ *lose*

Ayam lawan tidak sempat menyerang dan langsung kalah dalam 1 turn, maka Momi tetap mempertahankan ayamnya. Karena itu adalah pertarungan terakhir, maka keluarlah status ayam Momi dengan jumlah kemenangan bersama Momi adalah 1 kali.