[Hours]小时得比赛，一个小时放出一个问题。

她有一定的初始能量[Energy]， 当自己的能量大于或等于解决这个问题需要的能量[EnergyRequired]才能解决这个问题， 解决问题之后她的能量减少[EnergyRequired]这么多。

，她可以做的有限：

1. 解决问题，获得分数，减少问题需要的这么多能量。（分数为10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100之一）
2. 放弃问题去睡觉，不活的分数，获得能量，但这个问题将不能被解决。
3. 补充咖啡因来解决问题（一共有[DrinkCount]这么多的咖啡因）立即获得[Drink]这么多的能量，获得分数，过程中减少问题需要的能量[EnergyRequired]，接着2小时候后咖啡因副作用让她减少固定的能量[Crash]。

前提：当前的能量大于或等于解决这个问题需要的能量

咖啡因的副作用可以让她能量值变为负的，

每小时只能吃一次咖啡因

吃了咖啡因必须要去解决问题

每睡一个小时获得固定值得能量，eg 睡一小时得A能量，睡3小时得3A

 1 <= [Hours] <= 168 //解决问题比赛的总时长

0 <= [Energy] <= 107 //她的初始能量值

0 <= [DrinkCount] <= 24 // 她一共有的咖啡因的数量[DrinkCount

1 <= [Drink] <= 106 // 她喝一次咖啡因可以获得的能量

 1 <= [Crash] <= 106  // 喝完咖啡因后，2小时之后减少的能量，

 1 <= [EnergyRequired] <= 107

[Points] ={10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100}.

**Sample Input**

1 //1场比赛

4 5 16 2 7 8 // [Hours] [Energy] [Sleep] [DrinkCount] [Drink] [Crash]

//比赛时间4小时，初始能量5，每睡一小时得16能量，一共有2个咖啡因，每喝一次咖啡因立即获得7能量，但2小时候损失8能量

10 100 //解决问题1，消耗10能量，得100分

6 50 //解决问题2，消耗6能量，得50分

15 20 //[EnergyRequired] [Points]

3 10 //[EnergyRequired] [Points]