

## D - La caza del ladrón



Este problema se basa en un acertijo original del matemático inglés Henry Dudeney, autor de numerosos juegos y puzzles matemáticos.

En este acertijo, Dudeney plantea la persecución de un ladronzuelo, que lleva al policía una ventaja de 27 pasos y da ocho pasos por cada cinco de su perseguidor. Sin embargo, la zancada del policía es mucho más larga, y dos de sus pasos equivalen a cinco del ladrón.  
¿Cuántos pasos tendrá que dar el policía para alcanzar al ladrón?

Para este ejercicio usaremos una versión simplificada del problema, en el que se supone que las zancadas de policía y ladrón son exactamente iguales, y donde la única diferencia está en el número de zancadas por segundo que da cada uno.

### Entrada

La entrada de nuestro programa consta de una línea por cada caso de prueba, que contendrá 3 números enteros X Y Z, tratándose estos números de la siguiente información en este orden:

X - ventaja en pasos del ladrón.

Y - cantidad de pasos que da el ladrón en un segundo.

Z - cantidad de pasos que da el policía en un segundo.

Un caso de prueba con los valores 0 0 0 indicará el fin del programa.

### Salida

Para cada caso indicaremos el número de segundos que han de transcurrir para que el policía atrape al ladrón. En caso de que el policía no atrape al ladrón se mostrará el mensaje "Fugado"

### Entrada de ejemplo

27	5	8
27	8	5
0	0	0

### Salida de ejemplo

9
Fugado