

# Diablo

Autor: Manollo Castro de Pinho Martinez



Diablo é um ARPG passado em época medieval fictícia. O objetivo do primeiro jogo da série é, basicamente, acabar com o mal que está assolando a pequena cidade de Tristam, espalhado pelo Diablo, o Senhor do Terror. O personagem ganha pontos de experiência após matar inimigos, acrescentando seus níveis e aumentando suas magias e atributos (força, magia, destreza e vitalidade) a livre escolha.

## Tarefa

Yan Câmara é viciado em Diablo. Ele tem bastante dinheiro e **quer saber dado a quantidade de dinheiro que ele tem qual a arma mais poderosa que ele consegue comprar** na loja e assim poder começar a sua aventura por Tristam com a melhor arma possível.

## Entrada

A primeira linha da entrada contém **um inteiro 'Y' ( $1 \leq Y \leq 1000$ ) que é a quantidade de itens na loja**. Na próxima linha serão dados **'Y' números inteiros 'V' ( $1 \leq V \leq 10000$ ) que representam os valores dos 'Y' itens na loja**. Na próxima linha serão dados **outros 'Y' inteiros 'D' ( $1 \leq D \leq 1000$ ) que representam o dano associado a cada um dos 'Y' itens dados na linha anterior**. Por fim, será dado **um inteiro 'X' ( $0 \leq X \leq 10000$ )**, que consiste do dinheiro que Yan tem.

## Saída

A saída deve constar **o valor do melhor item que Yan consegue comprar, seguido pelo dano que o representa**. Caso ele **não tenha dinheiro pra comprar nenhum** item deve-se imprimir, **"Yan Pobre"**.

Entrada	Saída
4 56 47 32 36 5 8 9 12 50	36 12
5 42 56 89 75 29 8 9 75 26 89 27	Yan Pobre