

Quadro De Medalhas

Alguém deixou o quadro de medalhas das olimpíadas fora de ordem. Seu programa deve colocá-lo na ordem correta. A ordem dos países no quadro de medalhas é dada pelo número de medalhas de ouro. Se há empate em medalhas de ouro, a nação que tiver mais medalhas de prata fica a frente. Havendo empate em medalhas de ouro e prata, fica mais bem colocado o país com mais medalhas de bronze. Se dois ou mais países empatarem nos três tipos de medalhas, seu programa deve mostrá-los em ordem alfabética.

Entrada

A entrada é dada pelo número de países participantes **N** ($0 \leq N \leq 500$) seguido pela lista dos países, com suas medalhas de ouro **O** ($0 \leq O \leq 10000$), prata **P** ($0 \leq P \leq 10000$) e bronze **B** ($0 \leq B \leq 10000$).

Saída

A saída deve ser a lista de países, com suas medalhas de ouro, prata e bronze, na ordem correta do quadro de medalhas, com as nações mais premiadas aparecendo primeiro.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
8 Belgica 2 2 2 Brasil 7 6 6 Franca 10 18 14 Italia 8 12 8 Australia 8 11 10 Colombia 3 2 3 Suica 3 2 2 Tailandia 2 2 2	Franca 10 18 14 Italia 8 12 8 Australia 8 11 10 Brasil 7 6 6 Colombia 3 2 3 Suica 3 2 2 Belgica 2 2 2 Tailandia 2 2 2

Pô, que mão

Um novo jogo se tornou popular entre jovens de todas as idades recentemente: o Pô, que mão. Trata-se de um jogo onde uma mão captura criaturas raras e depois as força a lutarem umas contra as outras. Uma verdadeira barbárie. Ainda assim, o jogo se tornou bastante popular.

As criaturas são chamadas de pô-que-mãos. No jogo, você pode dar doces para as pô-que-mãos, para que elas fiquem mais fortes e evoluam. Como há poucos doces, nem sempre é possível evoluir todas as pô-que-mãos que um jogador possui. Um jogador tem exatamente 3 pô-que-mãos. Cada um deles necessita de uma quantidade de doces para evoluir.

Conhecendo-se a quantidade de doces disponíveis, escreva um programa para determinar qual o maior número de pô-que-mãos que podem evoluir.

Entrada

A entrada é composta por quatro linhas, cada uma contendo um inteiro. A primeira linha contém N, o número de doces disponíveis. A segunda linha contém X, o número de doces necessários para a primeira pô-que-mão evoluir. A próxima linha contém Y, o número de doces necessários para a segunda pô-que-mão evoluir. A última linha contém Z, o número de doces necessários para a terceira pô-que-mão evoluir.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um inteiro, o maior número possível de pô-que-mãos que podem evoluir.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
300 220 100 190	2