

S I N C E 2 0 0 7



로그인하세요.

sign in sign up

뉴스 피드

포럼

뉴스
자유게시판
질문과 답변
과거 게시판

위키

페이지 목록

온라인 저지

문제 풀기
랜덤 문제 고르기
최근 제출된 답안
사용자 랭킹
튜토리얼

캘린더

알고스팟 대화방

초대장 받기
이용 안내

검색하기

AOJ 문제 바로가기

다가오는 이벤트들

Hacker Cup 2018 Round 3
(8/19 02:00)

see all



승률올리기

문제 답안 제출 통계

문제 정보

문제 ID	시간 제한	메모리 제한	제출 횟수	정답 횟수 (비율)
RATIO	10000ms	65536kb	6329	1128 (17%)
출제자	출처	분류		
hyunhwan	연습문제	보기		

문제

싸비는 윈도우XP 운영체제에 포함되어 있는 스파이더 카드게임을 매우 좋아한다. 처음에는 지는 경우가 있었는데, 점점 연습을 함에 따라 필승법을 발견하였고 매번 승리를 하게 되었다.

스파이더 게임을 하면 플레이어에 대한 정보가 다음과 같이 주어지는데 싸비는 이것을 보다 표시되고 있는 승률을 1%이상 올리기 위해선 최소한 몇 번의 연습이 필요한지 의구심이 들었다.

플레이 횟수 : N

승리 횟수 : M(Z %)

여기서 Z%의 경우 소수점을 제외한 부분의 승률이다. 즉, 승률이 88.68% 일 경우 Z = 88% 이다.

N, M이 주어졌을 때, Z를 올리기 위한 최소한의 연습횟수가 필요한지 구하는 프로그램을 작성하라. 여기서 답이 되는 연습횟수는 2,000,000,000 이하라고 가정한다.

입력

입력의 첫번째 줄에는 테스트 케이스의 개수 T가 입력되고, 다음 줄 부터 한줄에 하나씩 T개의 테스트 케이스가 입력된다.

테스트케이스는 두 개의 숫자로 이루어진다. 처음에 들어오는 숫자는 스파이더를 플레이를 한 횟수 $N(1 \leq N \leq 1,000,000,000)$ 를 의미하며, 나중에 들어온 숫자는 승리한 횟수 $M(0 \leq M \leq N)$ 를 의미한다.

출력

각 테스트 케이스에 대해서 한줄에 승률을 올릴 수 있을 경우 이를 위한 최소한의 연습 수를 출력하며, 불가능할 경우 -1을 출력한다.

예제 입력

```
5
10 8
100 80
47 47
99000 0
1000000000 470000000
```

예제 출력

```
1
6
-1
1000
19230770
```

노트

21개의 댓글이 있습니다.