

Mistrzostwa Polski Szkół Średnich w Programowaniu Zespołowym 2024

Doliczony czas (L)

Limit pamięci: 256 MB

Limit czasu: 1.00 s

Ze względu na liczne kontrowersje związane z liczbą minut doliczonych do meczu przez arbitra, Bajtocki Związek Piłki Nożnej postanowił ujednoczyć zasadę dotyczącą wyliczania tej wartości.

Po długich debatach, związkowi udało się ostatecznie dojść do porozumienia w związku z wyborem wspólnej reguły. A mianowicie, na liczbę doliczonych minut będzie miało wpływ to, ile fauli popełniono podczas meczu, ile razy piłkarze byli na spalonym, ile razy wykonywali rzuty różne, liczba interwencji systemu WAR oraz sumaryczna liczba zmian zawodników. Do wszystkich pięciu rodzajów zdarzeń zostanie przydzielona liczba sekund, która powinna zostać doliczona za ich każdorazowe wystąpienie podczas meczu.

Liczba doliczonych minut oczywiście musi być całkowita, dlatego obliczona powyżej sumaryczna liczba sekund musi zostać zaokrąglona w górę do wielokrotności liczby 60.

Czy jesteś w stanie zaimplementować system wspomagający arbitrow w powyższych obliczeniach?

Wejście

W pierwszym wierszu wejścia znajduje się pięć liczb całkowitych a , b , c , d i e , oznaczających kolejno liczbę fauli, spalonych, rzutów różnych, interwencji WAR-u i wykonanych zmian, które wydarzyły się podczas meczu. Drugi wiersz wejścia zawiera pięć liczb całkowitych A , B , C , D i E , oznaczających ile sekund powinno zostać doliczone do czasu za każde z tych zdarzeń. Są one wymienione w tej samej kolejności.

Wyjście

Na wyjściu wypisz jedną liczbę całkowitą, oznaczającą liczbę minut, jaką arbiter powinien doliczyć do podstawowego czasu gry.

Ograniczenia

$0 \leq a, b, c, d, e, A, B, C, D, E \leq 100\,000$.

Przykłady

Wejście

3 2 5 2 0
15 25 10 30 17

Wyjście

4

