

НАЦИОНАЛНА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАТИКА

Общински кръг
10 януари 2021 г.
Група Е, 4–5 клас

Задача Е3. СУПЕР МАРИО

Супер Марио се включва в играта „Бране на гъби“. Всеки участник в играта има право да откъсне най-много 10 последователни гъби, подредени в лека една след друга. Всяка една от гъбите има предварително зададена цена в лева. Играта за всеки участник приключва, когато набере гъби с обща цена най-близка до 100 лв (с недостиг или с излишък). В случай, че е възможно да се получат две еднакво близки до 100 цени (напр. 98 и 102), се взема по-голямата (в случая 102).



Напишете програма **supermario**, която помага на Супер Марио да участва в играта коректно, защото той не е много добре по математика и се страхува, че няма да завърши играта успешно.

Ограничения

$$0 < \text{цена на гъба} \leq 100$$

Вход

От стандартния вход се въвеждат 10 естествени числа, разположени по едно на ред. Всяко число задава цената на поредната гъба в реда, в който Супер Марио може да ги бере.

Изход

На единствения ред на стандартния изход програмата трябва да изведе едно естествено число - цената, която достига Супер Марио, за да приключи играта.

ПРИМЕРИ

Пример 1	Пример 2	Пример 3
Вход	Вход	Вход
10	1	40
20	2	40
30	3	40
40	5	40
50	8	40
60	13	40
70	21	40
80	34	40
90	55	40
100	89	40
Изход	Изход	Изход
100	87	120