

预览输出

题目名称	捕鲸叉
题目类型	传统型
可执行文件名	ishmael.exe
输入文件名	ishmael.in
输出文件名	ishmael.out
每个测试点时限	1.0 秒
内存限制	512 MiB
测试点数目	20
测试点是否等分	是

提交源程序文件名

对于 C++ 语言	ishmael.cpp
-----------	-------------

编译选项

对于 C++ 语言	<code>-O2 -std=c++14 -Wl,--stack=536870912</code>
-----------	---

捕鲸叉 (ishmael)

【题目背景】

我已经找到了，属于自己的航行方式。

【题目描述】

以实玛利正在玩一款回合制游戏，这个游戏总共有两个角色，他们从第一回合开始，每回合都会同时互相攻击对方。

每个角色都有两个基础属性：生命值和攻击力。每次攻击都会让对方扣除等同于自身攻击力的生命值，一旦存在一方血量小于等于零，游戏就结束了（当然，也可能会出现同时血量小于等于零的情况，此时也会结束）。

不过，这个游戏里面的角色，会在一定时间后，改变自己的状态，具体来说，角色会在第 t 回合后，回复 x 的生命值（可以超过一开始的生命值），攻击力变成 y 。

但是这个游戏还是很无聊，而且可能很漫长，以实玛利决定先出去走走，在游戏差不多结束的时候回来。

因此，她需要提早知道这个游戏会进行多久，以及还有谁血量不为零。

这个任务就交给你了。

【输入格式】

从文件 *ishmael.in* 中读入数据。

第一行包含五个正整数，分别是第一个角色的生命值，攻击力，第 t 回合转变，回复的血量 x ，转变的攻击力 y 。

第二行包含五个正整数，分别是第二个角色的生命值，攻击力，第 t 回合转变，回复的血量 x ，转变的攻击力 y 。

【输出格式】

输出到文件 *ishmael.out* 中。

输出第几回合后游戏结束，且此时谁血量不为零，中间用空格分隔。

需要注意，如果第一个角色血量大于零，输出"ishmael"，如果第二个角色血量大于零，输出"Ahab"，其他情况下，输出"none"

【样例 1 输入】

```
1 10 5 2 2 2
2 10 5 2 2 2
```

【样例 1 输出】

```
1 2 none
```

【样例 1 解释】

第一回合，角色 1 让角色 2 扣除 5 点生命值，角色 2 让角色 1 扣除 5 点生命值。

第二回合，角色 1 让角色 2 扣除 5 点生命值，角色 2 让角色 1 扣除 5 点生命值。

【样例 2 输入】

```
1 10 1 1 2 5
2 4 5 6 1 1
```

【样例 2 输出】

```
1 2 ishmael
```

【样例 2 解释】

第一回合，角色 1 让角色 2 扣除 1 点生命值，角色 2 让角色 1 扣除 5 点生命值。然后第一回合结束，角色 1 回复 2 点生命值，攻击力变成 5。

第二回合，角色 1 让角色 2 扣除 5 点生命值，角色 2 让角色 1 扣除 5 点生命值。

现在，角色 1 生命值为 2，角色二生命值为 -2。

【样例 3 输入】

```
1 1000000000000000 1 1000000000000000 1000000000000000 1
2 1000000000000000 1 1000000000000000 1000000000000000 2
```

【样例 3 输出】

```
1 1050000000000000 Ahab
```

【样例 4 输入】

```
1 123456789 98765 1234567 33362 114
2 314159267 28355 1117892 56711 514
```

【样例 4 输出】

```
1 3181 ishmael
```

【子任务】

对于 65% 的数据，所有出现的数字都不超过 10^6

对于 100% 的数据，所有出现的数字都不超过 10^{17}