

1. 일하는 개미

시간 제한 : 1 초, 메모리 제한 : 512 MB

개미는 쫓.쫓.	오늘도 쫓.쫓.	열심히 쫓.쫓.	일을하네 쫓.쫓.
개미는 쫓.쫓.	K초마다 쫓.쫓.	물건을 쫓.쫓.	나른다네 쫓.쫓.
하지만 쫓.쫓.	우리는 쫓.쫓.	K를 쫓.쫓.	모른다네 쫓.쫓.
그렇지만 쫓.쫓.	K가 쫓.쫓.	1억보단 쫓.쫓.	작다네 쫓.쫓.
우리는 쫓.쫓.	1억보다 쫓.쫓.	작은 쫓.쫓.	T로 쫓.쫓.
T초동안 쫓.쫓.	개미가 쫓.쫓.	열심히 쫓.쫓.	나른 쫓.쫓.
물건의 쫓.쫓.	개수를 쫓.쫓.	알아볼수 쫓.쫓.	있다네 쫓.쫓.
우리는 쫓.쫓.	T를 쫓.쫓.	최소한 쫓.쫓.	말하여 쫓.쫓.
정확한 쫓.쫓.	K를 쫓.쫓.	구해야 쫓.쫓.	한다네 쫓.쫓.

요구사항

당신은 개미가 물건을 나르는 데 걸리는 시간 K 를 구하는 프로그램 (`ant.c` / `ant.cpp`) 을 작성해야 한다.

당신은 `ant.c` / `ant.cpp` 에서 다음과 같은 함수를 작성해야 한다.

```
int FindK()
```

- ◆ 하는 일 : K 를 찾아서 그 값을 반환한다.

당신은 `FindK()` 안에서 `DeliverCount(T)`를 호출할 수 있다. 이 함수의 내용은 다음과 같다.

```
int DeliverCount(int T)
```

- ◆ T : 시간
- ◆ 하는 일 : 개미가 T 초 동안 나른 물건의 개수를 반환한다.
- ◆ 유의사항 : T 가 1 이상 10^8 미만 범위를 벗어난다면 프로그램을 바로 종료하며 오답으로 간주한다.

예시 프로그램은 다음과 같다. 주석은 예제 입력과 같은 상황에서 함수의 반환값을 의미한다.

```
#include "ant.h"

int FindK() {
    DeliverCount(13); // 반환값 = 2
    DeliverCount(25); // 반환값 = 5
    return 5;
}
```

샘플 인터페이스

문제 페이지에서 샘플 코드를 다운로드받을 수 있다. 만약 Visual Studio나 Eclipse, Code::Blocks 와 같은 IDE 툴을 사용한다면 ant.cpp, ant.h, grader.cpp (또는 ant.c, ant.h, grader.c)를 한 프로젝트에 넣어서 컴파일하면 된다. 터미널에서 코드를 컴파일한다면 대회 페이지에 있는 컴파일 명령어를 이용하면 된다.

프로그램을 실행한 다음 표준입력(stdin)으로 K를 입력받으면 샘플 채점기는 정답/오답 여부와 DeliverCount의 호출 횟수를 출력한다.

답안을 제출할 때에는 ant.c 또는 ant.cpp만 제출하면 된다.

제한

- K, T는 정수이다.
- $1 \leq K, T < 10^8$

서브태스크 1 (최대 100점)

- 최악의 경우 DeliverCount 함수의 호출 횟수를 C라고 했을 때, 다음과 같은 점수를 받는다.
 - $C \geq 70$ 이면 0점.
 - $26 < C < 70$ 이면 $\lfloor 100 \times 0.9^{C-26} \rfloor$ 점 (소수점 아래 버림). 즉, $C = 30$ 이면 65점이다.
 - $C \leq 26$ 이면 100점.

입출력 예제

입력 (stdin)	출력 (stdout)
5	Correct 2

참고

메모리 접근, 시스템 호출 등의 비정상적인 방법을 사용하면 오답 처리될 수 있음에 유의하여야.