

F Color Combo

Limite de tempo: 1.0s

Limite de memória: 256MB

No *puzzle Color Combo!* o jogador deverá organizar peças coloridas que caem do topo da tela, de acordo com suas respectivas cores. O jogador receberá uma pontuação P quando conectar três ou mais peças de uma mesma cor, e as peças conectadas são eliminadas da tela.

Esta pontuação depende do número de peças eliminadas, e é igual a um valor base B acrescido de 100 pontos para cada peça acima de três. O total é acrescido em 25% se forem eliminadas mais de três de peças, ou 50%, se o total de peças eliminadas for superior a sete.

Dado o valor base B e a quantidade N de peças eliminadas, determine a pontuação obtida pelo jogador.

Entrada

A primeira linha da entrada contém o inteiro T ($1 \leq T \leq 1.000$), que indica o número de casos de teste.

Cada caso de teste é representado por uma única linha com os inteiros B ($1 \leq B \leq 100.000$) e N ($3 \leq N \leq 1.000$), separados por um espaço em branco.

Saída

Para cada caso de teste deverá ser impressa, em uma linha, a mensagem “Caso t : P pontos”, onde t é o número do caso de teste (cuja contagem inicia com o número 1) e P é a pontuação obtida pela destruição de N peças.

O valor de P deve ser um número inteiro: despreze a parte decimal, se houver. Se P for igual a 1, o texto deve ser “ponto”, ao invés de “pontos”.

Exemplos

Entrada	Saída
4	Caso 1: 1 ponto
1 3	Caso 2: 200 pontos
60 4	Caso 3: 343 pontos
75 5	Caso 4: 2250 pontos
1000 8	

Notas

No primeiro caso, a pontuação é igual a 1 ponto: não há bonificações.

No segundo caso, há uma peça acima de 3, logo a pontuação seria de $60 + 100 = 160$ pontos, porém neste total incide um bônus de 25%, de modo que o valor final seria de $160 + 25\% = 200$ pontos.

No terceiro caso são duas peças acima de 3 e bônus de 25%, o que daria um total de 343.75 pontos. Observe que a parte decimal foi descartada.

No quarto caso são cinco peças acima de 3 e bônus de 50%, levando a um total de 2250 pontos.