

Nakon razočarenja videoigricama Mirko se odlučio okušati u igrama na sreću, točnije u klađenju. Ako želi uložiti  $X$  kuna, kladionica sebi uzima 5% tog iznosa kao manipulativne troškove, pa mora doplatiti još i taj iznos. Nakon toga Mirko odabire parove na koje se želi kladiti, njihovi se tečajevi množe s uloženim iznosom i daju ukupan dobitak.

Mirko želi igrati pametno pa mu je potreban program koji će izračunavati dobitak na temelju budžeta i tečajeva parova na koje će se kladiti.

### Ulazni podaci

U prvom retku nalaze se prirodni brojevi  $N(1 \leq N \leq 10)$ , broj odigranih parova i  $M(1 \leq M \leq 100)$ , iznos koji Mirko ima na raspolaganju (u kunama). Mirko će uplatiti svih  $M$  kuna, a dio toga naravno odlazi na manipulativne troškove.

U drugom retku nalazi se  $N$  realnih brojeva zadanih na najviše 3 decimale, ne manjih od 1 i ne većih od 5, tečajevi parova koje Mirko želi odigrati.

### Izlazni podaci

Ispišite Mirkov eventualni dobitak zaokružen na 3 decimale.

### Test primjeri

|       |         |                      |
|-------|---------|----------------------|
| ulaz  | ulaz    | ulaz                 |
| 1 5   | 3 10    | 4 100                |
| 2.0   | 1.5 2 2 | 1.333 2.5 4.12 3.999 |
| izlaz | izlaz   | izlaz                |
| 9.524 | 57.143  | 5229.130             |

---