

---

**Piedra-papel-tijera****P32669\_es**Catorzè Concurs de Programació de la UPC - Final (2016-09-21)

---

Probablemente conoces el juego del piedra-papel-tijera, en el cual dos jugadores escogen piedra, papel o tijera, y la piedra gana a la tijera, el papel gana a la piedra, y la tijera gana al papel. Si los dos jugadores eligen lo mismo, hay empate. Vas a jugar diversas rondas, y sumarás dos puntos por cada partida ganada, y un punto por cada empate.

Tu oponente ha decidido escribir todas sus elecciones en papel antes de empezar a jugar, y las va a seguir pase lo que pase. Sin embargo, has hecho trampas y las has podido leer todas. Para compensar una ventaja tan enorme, decides jugar entre  $r_1$  and  $r_2$  piedras, entre  $p_1$  y  $p_2$  papeles, y entre  $s_1$  y  $s_2$  tijeras. Bajo esas restricciones, ¿puedes maximizar los puntos que puedes conseguir?

**Entrada**

Sean  $r$ ,  $p$  y  $s$  respectivamente el número de piedras, papeles y tijeras de tu oponente. La entrada consiste en diversos casos, cada uno con  $r$ ,  $p$  y  $s$ , seguidos de  $r_1$ ,  $r_2$ ,  $p_1$ ,  $p_2$ ,  $s_1$  y  $s_2$ . Puedes asumir  $r_1 \leq r_2$ ,  $p_1 \leq p_2$ ,  $s_1 \leq s_2$ , y  $r_1 + p_1 + s_1 \leq r + p + s \leq r_2 + p_2 + s_2 \leq 10^8$ .

**Salida**

Para cada caso, escribe el número máximo de puntos que puedes conseguir.

**Ejemplo de entrada**

```
3 0 0 1 1 1 1 1 1
3 0 0 0 1 0 1 3 3
3 0 0 0 2 0 2 0 2
5 7 8 3 5 0 9 2 6
```

**Ejemplo de salida**

```
3
0
5
33
```

**Información del problema**

Autor : Salvador Roura

Traductor : Salvador Roura

Generación : 2017-02-02 15:57:43

© Jutge.org, 2006–2017.

<http://www.jutge.org>