

Alchemik

Pewien znany Alchemik zlokalizował miejsce, gdzie rosną magiczne rośliny, których potrzebuje. Postanawia wynająć Bezimiennego, żeby mu pomógł. Pod osłoną nocy Bezimienny zakradł się i zdobył wszystkie rośliny, których potrzebował alchemik. Jednak Bezimienny wie, że Alchemik lubi oszukiwać ludzi, więc poprosił swojego przyjaciela(CIEBIE) abyś napisał mu program który obliczy ile monet otrzyma za magiczne rośliny.

Wejście:

W wejściu znajdują się 3 liczby, które oznaczają ile roślin danego rodzaju znalazł Bezimienny ($0 < a, b, c < 10^6$). Za każdą roślinę typu a Alchemik płaci Bezimiennemu 5 złotych monet, za b daje mu 7 złotych monet, a za c daje mu 3 złote monety.

Wyjście:

Łączna ilość złotych monet, które powinien dostać Bezimienny za wszystkie rośliny.

Przykład:

Dla danych wejściowych:

3 4 5

Wynikiem jest:

58

Autor: Karol Ciupa, Patryk Talipski