Buhsan y Aston

Tiempo: 1000 ms • Memoria: 10000 KB • Dificultad: **FÁCIL (30)**

danimania se ha puesto enfermo y le ha pedido a buhsan que pasee a Aston, su perro, que corre el doble que buhsan. No obstante, a buhsan le gusta complicarse la vida y ha pensado un juego para jugar con Aston.

En este juego, buhsan está en el punto B, y Aston está en el punto A. Antes de empezar el juego, buhsan tira un frisbi, y este cae en el punto F. El juego empieza con una cuenta regresiva, tras la cual, buhsan y Aston empiezan a correr hasta el frisbi. Como buhsan no está muy en forma, tan solo recorre un metro por cada segundo transcurrido.

El juego finaliza cuando, tanto buhsan como Aston, llegan al frisbi.

Entrada

La entrada consiste en tres líneas, y cada una representa un punto en el plano cartesiano con coordenadas reales (y siempre con dos decimales de precisión). La primera línea contiene la posición de buhsan: B_x y B_y, respectivamente. La segunda línea contiene la posición de Aston: A_x y A_y, respectivamente. La tercera línea contiene la posición del frisbi: F_x y F_y, respectivamente.

Salida

Imprime, en una única línea, la duración del juego, con exactamente dos decimales de precisión.

Ejemplos

Ejemplo 1

ENTRADA	SALIDA
4.37 6.7 3.9 10.3 -1.0 -1.1	9.47

Ejemplo 2

ENTRADA	SALIDA
2.00 5.00 3.00 1.00 0.00 5.00	2.50

Ejemplo 3

ENTRADA	SALIDA
5.00 5.00 3.00 1.00 0.00 5.00	5.00