

問題 2 – 簡易數學計算機 (2_calc)

(5 分)

問題敘述

小智為了教 Pokémon 基本數學公式, 所以需要一個計算機程式來做數字計算練習和驗證, 由於 Pokémon 不能做太複雜的小數運算與邊界判斷, 所以這個程式不需要考慮可能有錯誤的答案、負數或非整數的情況。請你幫小智完成這支程式！

Pokémon 要學習的 3 條數學公式(編號 1 到 3)，分別表示如下：

1. $a^2+b^2=c^2$
2. $(a-b)*2=c$
3. $a*b=c$

輸入格式

每個輸入只有一行, 並且此行有 3 個數字和 3 個逗號

第一個數字 p 代表公式編號(1 或 2 或 3), 第二及第三個數字, 依序為數學公式中的 a 或 b 或 c 三個數字中的其中兩個。而少掉的那一個數字, 可依逗號所在的位置判斷, 也就是程式要計算出來的答案。

輸出格式

請輸出一個正整數, 代表未被提供要計算出的數字

資料範圍

$1 \leq p \leq 3$, a, b, c 必屬於正整數, 並小於 10000

輸入範例 1

1,3,4,

輸出範例 1

5

範例 1 說明

選擇公式 1. $a^2+b^2=c^2$, $a=3$, $b=4$, 缺少數值 c , 所以 $c=5$

輸入範例 2

1,3,,5

輸出範例 2

4

範例 2 說明

選擇公式 1. $a^2+b^2=c^2$, $a=3$, $c=5$, 缺少數值 b , 所以 $b=4$

輸入範例 3

3,4,,12

輸出範例 3

3

範例 3 說明

選擇公式 3. $a*b=c$, 而 $a=4$, $c=12$, 缺少數值 b , 所以 $b=3$