

題目 A

棒球中的統計學

執行時間限制: 1 秒

俗話說：「你怎麼能不愛棒球呢？」身為棒球迷，除了球賽本身的內容以外，「球賽數據」也往往是大家關注的焦點。近年來，除了打擊率 (AVG, batting average)、打點 (RBI, run batted in) 以及自責分率 (ERA, earned run average) 等等大家熟知的基本棒球數據以外，每局被上壘率 (WHIP, walks plus hits per inning pitched) 以及長打率 (SLG, slugging percentage) 等等進階數據，也越來越為人所知。

事實上，這些統計數據並不只有給粉絲或專家分析用，這幾年的職業比賽也導入了基於分析數據而產生的戰術，如防守佈陣 (shifts) 等等。從美國、日本到台灣，轉播單位也慢慢地讓觀眾看到各式各樣的統計數據，而大家也逐漸地感受到這些數據確實有在球賽中反映其統計意義。

在棒球統計的進階領域中，「賽伯計量學 (Sabermetrics)」是運動科學中最成功且最著名的學門之一，如著名的比爾詹姆斯 (Bill James) 便是賽伯統計的支持者之一。而其中最有名的指數，莫過於「攻擊指數 (OPS, on-base plus slugging)」了。OPS 的算法就如同它的英文名稱一樣：上壘率 (OBP, on-base percentage) 加長打率。若我們將各項數據展開，則 OPS 的公式會變成

$$\text{OPS} = \frac{\text{AB} \times (\text{H} + \text{BB} + \text{HBP}) + \text{TB} \times (\text{AB} + \text{BB} + \text{SF} + \text{HBP})}{\text{AB} \times (\text{AB} + \text{BB} + \text{SF} + \text{HBP})} ,$$

- AB: 打數 (at bats)
- H: 安打數 (hits)
- BB: 四壞球保送次數 (base on balls)
- HBP: 觸身球次數 (times hit-by-pitch)
- TB: 總壘打數 (total bases)
- SF: 高飛犧牲打次數 (sacrifice flies)

現在，你從網路上搜集到了一些穗香聯盟於草創期的打擊記錄片段。很不幸地，由於年代久遠，你手上的記錄並沒有包含攻擊指數，只有一些基本的數據。身為一個棒球迷，你很想知道當時最厲害的打者是誰，所以決定寫一支計算攻擊指數的程式。

為了簡化題目，我們保證給定的數據只包含計算 OPS 會用到的項目。

■ 輸入檔說明

輸入的第一行有一個正整數 N ，代表共有幾位球員。

接下來共有 N 行，每一行都有六個整數，分別依序代表打數、安打數、四壞球保送次數、觸身球次數、總壘打數和高飛犧牲打次數。

- $N \leq 200$
- 所有的數值都是非負整數且不會超過 100000
- 保證 AB 至少為 1。

■ 輸出檔說明

對於每一筆輸入的球員資料，請輸出一行，其中包含一個實數表示該球員的攻擊指數。請將數值四捨五入後輸出至小數點下第三位。

■ 範例輸入

```
3
539 155 94 3 299 2
644 181 19 12 302 7
561 188 70 4 317 6
```

■ 範例輸出

```
0.950
0.780
0.974
```