

D. Painball

Пейнтболът е игра, замислена да пресъздава по по-безопасен и безболезнен начин престрелка между два отбора, като вместо истински куршуми се използват топчета с боя. Пейнтболът, от друга страна, е играта Пейнтбол, когато Ели участва.

Тя е открила, че въпреки костюмите, участник, улучен от топче боя, изпитва известна болка. Тя също така е открила, че на някои места момчетата изпитват повече болка.

За (изцяло нейно) съжаление покрай опитите си да не счупи някой нокът, тя не е особено добър стрелец. Колкото по-близо до нея е противникът, толкова по-голям е шансът тя да го уцели, но толкова по-голям е и шансът той да я види и избяга. Като цяло Ели убива свой противник ако времето, за което той ще я види в секунди е по-голямо или равно на разстоянието \dot{y} до него по x плюс разстоянието по y (манхатановото разстояние) в метри.

В края на играта тя е останала единствена от своя отбор, но успешно е избила всички свои противници без един (не случайно на галено \dot{y} викат „Елиминатор“). Играта се развива на квадратна площадка, като тя е застанала в някой от четирите ъгла. Ели не знае къде е противникът \dot{y} , за това можем да кажем, че той с равен шанс може да е навсякъде по площадката. При дадено време, за което той ще я види **timeToLeave**, от вас се иска да определите статистическата вероятност тя да може да го уцели.

Вход: На първия ред на стандартния вход ще бъде даден броят тестове T . На следващите T реда ще има по две цели числа – страната на квадратното игрище $1 \leq N \leq 100$ и времето, за което противникът \dot{y} ще я види $1 \leq \text{timeToLeave} \leq 100$.

Изход: За всеки тест на отделен ред отпечатайте като **рационална несъкратима дроб** вероятността Ели да може да направи добър изстрел.

Примерен вход:	Примерен изход:
1 42 42	1/2

Пояснение по изхода: Минималното разстояние до противника е 0, а максималното – 84 метра. Ако противникът е на повече от половината разстояние ще успее да избяга.