

Wall-E é um robzinho compactador de lixo classe-terra muito simpático que adora guardar em seu armário particular lembrancinhas de suas incursões feitas nos arredores de seu caminhão. Como é muito organizado, ele os guarda em locais bem específicos de seu armário, seguindo uma determinada cadeia de regras:

V <= 30 P <= 2 M = v	V <= 40 P > 8 M = m, p, v	V <= 30 P <= 2 M = p
V <= 40 P <= 4 M = v	V <= 50 P > 16 M = m, p, v	V <= 40 P <= 4 M = p
V > 40 M = v	V > 60 M = m, p, v	V > 40 M = m, p

Onde V=volume, P=peso, M=material, m=metal, p=plástico, v=vidro.

Utilizando desvio condicional aninhado, faça um programa que ajude Wall-E a guardar suas recordações, lendo o volume, o peso e o material do objeto e dizendo em qual célula (L,C) o robô deve guardá-lo, dando preferência para os compartimentos mais adequados e não compartilhados.

O objeto não pode ter peso maior que 64 e volume maior que 100, sendo que somente os 3 materiais especificados devem ser aceitos. Caso nenhuma combinação de regras se aplique para o objeto, Wall-E deve jogá-lo fora. O objetivo é jogar a menor quantidade de objetos possível.