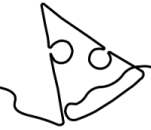


E**Corrida da Pizza**

Pedro e Patrícia são amigos comilões e competitivos, quando vão à pizzaria, além de dar prejuízo eles gostam de competir entre si para saber quem comeu mais pedaços de pizza ao longo do rodízio. Após comer tanto, eles não conseguem nem raciocinar, para isso você vai construir um algoritmo para que eles possam levar para a pizzaria todas as vezes que eles forem. Dada a quantidade de pedaços de pizza que Pedro e Patrícia comeram, seu algoritmo deve retornar ou nome de quem venceu a competição, ou seja, o nome de quem comeu mais pizza. Em caso de empate, imprima na tela "A Mesa do Prejuízo foi a vencedora!!!".

ENTRADA

A entrada consiste de dois números inteiros X e Y, em que X é a quantidade de pedaços de pizza que Pedro comeu, e Y é a quantidade de pedaços de pizza que Patrícia comeu.

SAÍDA

A saída deverá ser uma frase contendo o nome de quem comeu mais pizza, Pedro ou Patrícia. Em caso de empate, imprima na tela "A Mesa do Prejuízo foi a vencedora!!!".

Exemplo de entrada	Exemplo de saída
5 2	Pedro
1 9	Patrícia
6 6	A Mesa do Prejuízo foi a vencedora!!!