

Problema F

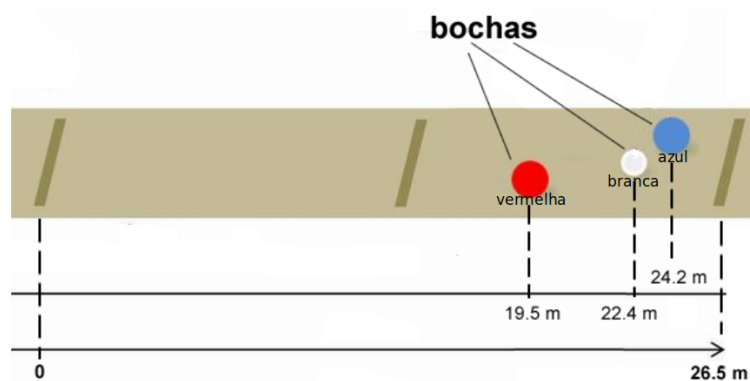
Jogando Bocha

Autor: Jones Mendonça de Souza (IFSP – Barretos)

Arquivo: F.[c | cpp | cs | java | kt | py]

Timelimit: 1

Aos finais de semana os pais de Bryan, Luiggy e Rafael se reúnem no clube para jogar bocha. Neste jogo, são formadas 3 equipes: vermelha, branca e azul. Cada equipe arremessa sua bocha ao final do campo. Vence a disputa a equipe que tiver a bocha mais próxima do fim do campo. Por exemplo, na figura abaixo a Equipe azul venceu a rodada, pois sua bocha parou mais próxima do final do campo. Quando as bochas estão muito próximas umas das outras, os pais utilizam uma trena para medir qual ficou mais próxima do fim do campo, o que gera incerteza e confusão durante os jogos. Para evitar este problema, eles resolveram pedir sua ajuda para implementar um algoritmo que responda com precisão qual foi a equipe vencedora de cada rodada. Com certeza eles terão mais confiança no seu algoritmo do que na trena.



Entrada

A entrada é composta por três linhas: a primeira linha fornece a distância em que a bocha da Equipe A parou no campo, a segunda linha indica o ponto onde a bocha da Equipe B parou no campo, já a terceira linha informa a distância em que a bocha da Equipe C parou no campo.

Saída

Mostre qual equipe foi a vencedora após os lançamentos das bochas. Caso ocorra empate, escreva na tela “Empatou”. Siga os exemplos abaixo.

Exemplos

| Entrada | Saída |
|----------------------|-----------------|
| 19.5 22.4 24.2 | Equipe C ganhou |

| | |
|--|---------------------------------|
| Entrada 20.4 19.1 17.9 | Saída Equipe A ganhou |
|--|---------------------------------|

| | |
|--|---------------------------------|
| Entrada 12.9 18.1 23.1 | Saída Equipe C ganhou |
|--|---------------------------------|

| | |
|--|-------------------------|
| Entrada 12.9 18.1 18.1 | Saída Empatou |
|--|-------------------------|