
Problema I

Campeonato de Boliche

Autor: Tiago Alexandre Dócusse (IFSP – Barretos)

Arquivo: 1. [c | cpp | cs | java | kt | py]

Timelimit: 1

O campeonato de boliche do Instituto Federal de São Paulo vai ser realizado, e você e sua equipe ficaram responsáveis de criar o software do placar da competição. Neste campeonato, várias pessoas irão competir, e o placar deve exibir a pontuação de cada uma delas, de acordo com as seguintes regras do boliche:

1. Uma partida possui 10 frames, jogados de forma individual por cada competidor;
2. Em cada frame, é possível fazer 1 ou 2 arremessos, onde o objetivo em cada frame é derrubar os 10 pinos do lado oposto da pista de boliche;
3. Caso um competidor derrube os 10 pinos no primeiro arremesso de um frame, é dito que ele fez um strike; caso ele precise dos dois arremessos para derrubar os 10 pinos, é dito que o competidor fez um spare;
4. Caso um competidor não faça nem um strike nem um spare em um frame, a pontuação daquele frame é composta pelo total de pinos derrubados naquele frame;
5. Caso um competidor faça um strike nos frames de 1 a 9, a pontuação daquele frame é computada como a soma de pinos derrubados naquele frame, adicionada ao total de pinos derrubados nos dois próximos arremessos;
6. Caso um competidor faça um spare nos frames de 1 a 9, a pontuação daquele frame é computada como a soma de pinos derrubados naquele frame, adicionada ao total de pinos derrubados no próximo arremesso;
7. No décimo e último frame, a pontuação é formada apenas pela soma dos pinos derrubados neste frame;
8. Ainda no décimo e último frame, caso o jogador faça um strike ou um spare neste frame, ele terá direito a um arremesso extra;
9. A pontuação de um jogador é dada pela soma das pontuações de cada frame de seu jogo.

Entrada

A primeira linha da entrada deve ser composta pela quantidade X de pessoas que irão participar do campeonato, sendo $0 < X < 10$. Em seguida, seguem-se X duplas de linhas, sendo que na primeira informa-se o nome da pessoa que está jogando e, na segunda, a quantidade de pinos derrubados em cada lançamento, de 0 a 9, ou X , em caso de derrubada de 10 pinos. Em caso de strike, não é necessário informar o segundo lançamento do frame.

Saída

A saída deve exibir, em ordem decrescente de pontuação, o nome, a pontuação acumulada em cada frame, e a pontuação final de cada jogador. Caso haja empate entre jogadores, exiba-os em ordem alfabética.

Exemplos

Entrada	Saída
2	Rafael : 5 13 22 30 37 43 52 59 66 72 Total = 72
Rafael	Marina : 3 6 12 24 29 34 47 50 53 66 Total = 66
32624580341572526142	
Marina	
213042552341X2121283	