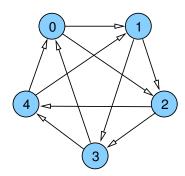
# Dario e Xerxes

Nome do arquivo: xerxes.c, xerxes.cpp, xerxes.pas, xerxes.java, xerxes.js, xerxes.py2 ou xerxes.py3

A brincadeira da Pedra, Papel e Tesoura, muita gente conhece. Mas dá para fazer uma mais legal com cinco opções e não só três! Dois jogadores, dario e xerxes, jogam uma partida com N rodadas. Em cada rodada os jogadores escolhem uma "mão" entre cinco opções, que vamos representar aqui com os números 0, 1, 2, 3 e 4. A figura define exatamente quem ganha a rodada. Por exemplo, se dario escolheu 0 e xerxes escolheu 3, então xerxes ganha a rodada, pois existe uma seta na figura indo de 3 para 0.



Depois de N rodadas, o vencedor da partida é o jogador que ganhou mais rodadas. O número N será sempre ímpar, para não haver empate na partida. Vamos também considerar que os jogadores nunca escolhem a mesma mão numa rodada, para não haver empate na rodada. Você deve escrever um programa que determine quem venceu a partida, se foi dario ou xerxes.

#### Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro N, o número de rodadas na partida. Cada uma das N linhas seguintes contém dois inteiros D e X, representando a mão que os jogadores dario e xerxes, respectivamente, jogaram em uma rodada.

#### Saída

Seu programa deve imprimir uma linha contendo o nome do jogador que venceu a partida: dario ou xerxes. Todas as letras devem ser minúsculas, sem nenhum acento!

### Restrições

- $1 \le N \le 999$ , N é impar
- $0 \le D, X \le 4 \text{ e } D \ne X$

## Exemplos

Entrada	Saída
3	dario
1 3	
1 3 4 2	
0 2	

Entrada	Saída
1 3 1	xerxes
3 1	