

# Batalha de Pomekons

Por Gabriel Duarte, UNIFESO  Brazil

Depois de capturar muitos Pomekons, May e James resolveram batalhar. A forma de duelo é simples, cada treinador coloca um Pomekon na batalha e vence quem tem o Pomekon com maior valor de golpe, que é definido da seguinte maneira:

$$ValorGolpe = \frac{Ataque + Defesa}{2} + Bonus$$

O Bônus será dado ao Pomekon do treinador que estiver em um level de valor par.

Neste problema será dado a você o valor do bônus aplicado, os valores de ataque e defesa do Pomekon de May e James e seus respectivos níveis, cabe a você informar o ganhador da batalha.

## Entrada

A entrada é composta por diversas instâncias. A primeira linha da entrada contém um inteiro **T** indicando o número de instâncias. Cada instância começa com um inteiro **B** ( $0 \leq B \leq 100$ ), que indica o valor do bônus aplicado. Nas duas linhas seguintes terão três inteiros **Ai**, **Di** e **Li** ( $1 \leq Ai, Di \leq 100$ ,  $1 \leq Li \leq 50$ ), representado o valor de ataque do Pomekon, o valor de defesa e o level do treinador. A primeira linha representa o Pomekon de May e a segunda o de James.

## Saída

Para instância na entrada você deverá imprimir o nome do treinador que irá vencer a batalha, em caso de empate imprima: "Empate", sem aspas.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3	James: Eliminar a esperança é a nossa arte!
5	Empate
12 23 15	May: Se você tivesse beleza o que tem de
42 12 20	derrota!
2	
52 1 11	
1 52 1	
3	
95 12 22	
5 51 21	