

Jogando Dardos Por Distância

Por Pedro S. L. Rey  Brazil**Timelimit: 1**

João e Maria criaram sua própria versão de jogar dardos, dardos por distância. Cada um jogava 3 dardos, escolhendo qual distância irão jogar do alvo. No jogo normal de dardos, se pontua um número x pela distância entre onde o dardo acertou e o centro do alvo. No jogo de João e Maria se pontua $x \times d$ onde d é a distancia do atirador e o alvo.

João pede para você fazer um algoritmo que dado a pontuação e a distância de cada jogada devolve o vencedor

Entrada

A primeira linha da entrada consite em um número N de casos de teste. Em cada caso de teste haverão 6 linhas, onde as primeiras 3 linhas correspondem aos arremessos de João e as próximas 3 linhas aos arremessos de Maria. Cada linha de um caso de teste consiste em dois números X e D onde X é a pontuação e D é a distância

Saída

A saída consiste no vencedor de cada caso de teste.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
2 1 10 2 1 1 1 10 10 1 0 2 0 10 1 1 10 2 5 1 1 2 1 3 0	MARIA JOAO