

# XIII BXComp

13º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação  
2023

## 0ª Etapa - Desafio 5 2 pontos

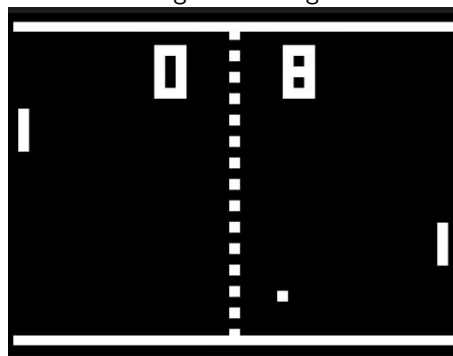
### Parem de pongar na folha

Pong é um jogo eletrônico de esporte de arcade com temática de — de mesa, com gráficos bi—sionais, desen—vido pela Atari. O obje—o do jogo é marcar —ontos. Isso oc—re quando o ad—sário manda a bola para fora da mesa (no lado oposto – s–) ou —do ele não alcan— a bol— (desde que a — tenha batido no lado de sua mesa).

Oh véi, namoral, tem como parar com essa — ? to tentando contextualizar o des—fio p— as pes—as. Toda vez que —ssa —la bate na folha apare-e esse h—en. Mano, pa— aí por fa—.

O que ? Não v— par— ? Ah então fo—e voc— —mbém. Não vou explicar nada n—.

Figure 1: Pong



### Tarefa

Acho que pararam de jogar, vou explicar rapidamente o que você precisa fazer. Para esse desafio você deve imprimir o — — — —. Nããããã voltaram a jo—. Vou —er br—ve, você tem que — — — —. Como você faz isso ? Será passado os — — — — — — — —. Eu juro que tentei, mas não dá sempre que eu tento — essa bola bate na fol— e apag— o q— eu t— fa—do.

### Entrada

A entrada consiste em um número inteiro indicando os casos de testes. Em seguida, para cada caso, um número K(ímpar) indicando a quantidade de partidas jogadas. Para cada partida haverá duas pontuações, a do jogador 1 e a do jogador 2.

### Saída

A saída deve mostrar a maior pontuação de cada partida e o número do jogador que ganhou separados por hífen "-", sendo 1(jogador 1) e 2(jogador 2). E, por fim, o texto "Resultado: " com a indicação do jogador com maior número de vitórias. Em caso de empate, deve-se imprimir "Empate".

## Exemplo de Entrada

```
5
3 8 7 2 4 4 8
1 10 10
5 1 1 2 2 3 3 4 4 5 6
1 0 1
3 10 10 13 2 10 12
```

## Exemplo de Saída

```
8-1 4-2 8-2 Resultado: 2
10-Empate Resultado: Empate
1-Empate 2-Empate 3-Empate 4-Empate 6-2 Resultado: 2
1-2 Resultado: 2
10-Empate 13-1 12-2 Resultado: Empate
```