

NIVEL 2

EJERCICIO D. UEFA

Archivo: uefa.cpp uefa.java

Sherlock Holmes siempre está ocupado investigando asesinatos, y rara vez encuentra la oportunidad de disfrutar su tiempo. Su amigo Watson le dijo que este estilo de vida perjudica su salud y lo puede llevar a una muerte prematura. Entonces, Sherlock decidió tomarse un descanso para disfrutar su tiempo.

En la noche, Watson le dijo a Sherlock que puede disfrutar mirando los partidos de la UEFA Champions League. Sherlock no sabe nada sobre esta competencia y sus reglas, entonces, Watson comienza a explicarle cuáles son las reglas de la etapa eliminatoria que comenzará hoy.

En la etapa eliminatoria, dos equipos juegan dos partidos uno contra el otro, de modo que el primer partido se llevará a cabo en el estadio del primer equipo y el segundo partido se llevará a cabo en el estadio del segundo equipo. El equipo que se clasificará para la próxima etapa es el equipo que anota más goles que su oponente. Si los dos equipos anotan la misma cantidad de goles en los dos partidos, el equipo que anota más goles en el estadio adversario califica para la siguiente etapa. Si este procedimiento no produce un resultado (es decir, si ambos equipos anotan el mismo número de goles en cada uno de los otros estadios), se juegan dos períodos de 15 minutos de tiempo extra al final del segundo partido.

¿Puedes ayudar a Sherlock a determinar el equipo clasificado?

La entrada:

La primera línea contiene un número entero T ($1 \leq T \leq 500$), donde T es el número de casos de prueba. Cada caso de prueba consiste en una línea que contiene cuatro enteros a , b , c y d ($0 \leq a, b, c, d \leq 10$), donde a es el número de goles que anotó el primer equipo en el primer partido, b es el número de goles que anotó el segundo equipo en el primer partido, c es el número de goles que el primer equipo anotó en el segundo partido, y d es el número de goles que el segundo equipo anotó en el segundo partido.

La salida:

Para cada caso de prueba, imprima una sola línea que contenga 1 si el primer equipo clasificó, 2 si el segundo equipo clasificó, o -1 si no se puede determinar al clasificado y los dos equipos jugarán un tiempo extra.

Entrada	Salida
3	1
1 2 4 1	2
4 0 1 6	-1
2 0 0 2	