

# Jogo

*Nome do arquivo:* `jogo.c`, `jogo.cpp`, `jogo.pas`, `jogo.java`, `jogo.js` ou `jogo.py`

Uma empresa está desenvolvendo um aplicativo para celular que tem como objetivo estimular o gosto por matemática em jovens.

O aplicativo é um jogo, chamado Maior ou Menor, que sorteia um número inteiro e o jogador tem que adivinhar qual o número sorteado. O jogo é composto de uma ou mais rodadas. A cada rodada, o jogador digita um número e o aplicativo responde com:

- **menor** se o número digitado é maior do que o sorteado;
- **maior** se o número digitado é menor do que o sorteado; e
- **correto** se o número digitado é igual ao número sorteado.

O jogo termina quando o jogador acerta o número sorteado.

Dados o número sorteado e as tentativas de um jogador, você deve escrever um programa que simule o comportamento do aplicativo.

## Entrada

A primeira linha contém um inteiro  $X$ , o número sorteado pelo aplicativo. Cada uma das linhas seguintes contém um inteiro  $T$ , indicando uma tentativa do jogador de acertar o número sorteado. Na última linha da entrada,  $T = X$ .

## Saída

Para cada tentativa do jogador seu programa deve produzir uma linha na saída, contendo apenas uma palavra, que deve ser **menor** se o valor da tentativa é maior do que o número sorteado, **maior** se o valor da tentativa é menor do que o número sorteado ou **correto** se o valor da tentativa é igual ao número sorteado.

## Restrições

- $-10\,000 \leq X \leq 10\,000$
- $-10\,000 \leq T \leq 10\,000$
- Haverá no máximo 1000 rodadas em cada jogo.

## Informações sobre a pontuação

- Para um conjunto de casos de testes valendo 43 pontos, é garantido que o jogo termina em exatamente duas rodadas.
- Para um outro conjunto de casos de testes valendo 57 pontos, nenhuma restrição adicional.

**Exemplos**

Exemplo de entrada 1	Exemplo de saída 1
103	menor
1000	maior
1	menor
500	menor
200	maior
100	menor
110	menor
105	correto
103	

Exemplo de entrada 2	Exemplo de saída 2
10000	
10000	correto

Exemplo de entrada 3	Exemplo de saída 3
-2	menor
0	menor
-1	correto
-2	