

Bafo

Arquivo fonte: bafo.c, bafo.cc, bafo.cpp ou bafo.pas

Álbuns de figurinhas – sejam de times de futebol, princesas ou super-heróis – têm marcado gerações de crianças e adolescentes. Conseguir completar um álbum é uma tarefa muitas vezes árdua, envolvendo negociações com colegas para a troca de figurinhas. Mas a existência das figurinhas propicia uma outra brincadeira, que foi muito popular entre crianças no século passado: o jogo de *bater figurinhas* (o famoso “Bafo”). O jogo é muito simples, mas divertido (e muito competitivo). No início de uma partida, cada criança coloca em uma pilha um certo número de figurinhas. Uma partida é composta de rodadas; a cada rodada as crianças batem com a mão sobre a pilha de figurinhas, tentando virá-las com o vácuo formado pelo movimento da mão. As crianças jogam em turnos, até que a pilha de figurinhas esteja vazia. Ganha a partida a criança que conseguir virar mais figurinhas.

Aldo e Beto estão jogando bafo com todas as suas figurinhas e pediram sua ajuda para calcular quem é o vencedor.

Tarefa

Você deve escrever um programa que, dada a quantidade de figurinhas que Aldo e Beto viraram em cada rodada, determine qual dos dois é o vencedor.

Entrada

A entrada é composta de vários casos de teste, cada um correspondendo a uma partida entre Aldo e Beto. A primeira linha de um caso de teste contém um número inteiro R que indica quantas rodadas ocorreram na partida. Cada uma das R linhas seguintes contém dois inteiros, A e B , que correspondem, respectivamente, ao número de figurinhas que Aldo e Beto conseguiram virar naquela rodada. Em todos os casos de teste há um único vencedor (ou seja, não ocorre empate). O final da entrada é indicado por $R = 0$.

A entrada deve ser lida do dispositivo de entrada padrão (normalmente o teclado).

Saída

Para cada caso de teste da entrada, seu programa deve produzir três linhas na saída. A primeira linha deve conter um identificador do caso de teste, no formato “**Teste n**”, onde **n** é numerado seqüencialmente a partir de 1. A segunda linha deve conter o nome do vencedor (Aldo ou Beto). A terceira linha deve ser deixada em branco. A grafia mostrada no Exemplo de Saída, abaixo, deve ser seguida rigorosamente.

A saída deve ser escrita no dispositivo de saída padrão (normalmente a tela).

Restrições

$1 \leq R \leq 1000$ ($R = 0$ apenas para indicar o final da entrada)

$0 \leq A \leq 100$

$0 \leq B \leq 100$

Exemplo de Entrada	Saída para o Exemplo de Entrada
2 1 5 2 3 3 0 0 4 7 10 0 0	Teste 1 Beto Teste 2 Aldo