

## Week 4

- 주의 사항: 부정행위 금지, STL 사용 금지(string 사용가능), 인터넷 금지, 배열 또는 연결리스트를 이용한 **큐를 구현**하여 문제를 해결할 것.
- 표준 입출력 사용을 권장 (C는 scanf / printf, C++은 cin / cout)

### 문제 2

두 명의 플레이어는 동일한 개수의 카드 덱을 받는다. 각 캐릭터 카드는 체력이 있는데, 덱 순서대로 한 장씩 뽑아 대결을 한다. 여기서 대결이란 두 카드 사이에 체력이 많은 쪽의 체력에서 적은 쪽의 체력만큼을 빼는 것이며, 체력이 많은 쪽이 해당 대결의 승자이다. 덱 순서대로 1:1로 대결 후 **이긴 캐릭터를 갖고 있던 플레이어는 해당 대결에서 승점 1점을 얻을 뿐만 아니라 자신의 다음 캐릭터의 체력에 잔여 체력(대결한 각 캐릭터 체력 차이의 절댓값)이 추가된다.** 모든 대결이 끝난 후 승점이 높은 플레이어가 최종 승리한다. 단, 최종 결과에서 승점이 같을 경우에는 마지막 라운드의 승자를 최종 승리자로 한다. 만일, 마지막 라운드에서도 체력이 같을 경우에 최종 결과를 Draw로 한다.

예를 들어 두 플레이어 P1, P2에게 각각 6개의 캐릭터 카드가 포함된 덱들이 다음 R0와 같이 주어지고, R1부터 R6까지 6라운드의 대결을 한다고 하자.

R1에서는 P1, P2가 첫 번째로 대결을 진행한다. P1의 첫 번째 캐릭터 카드의 체력이 12이고, P2의 첫 번째 캐릭터 카드의 체력이 10이다. 이 때 P1의 캐릭터 카드가 체력이 2가 더 많으므로 P1은 승점을 1점 획득하고, 잔여 체력 2가 P1의 두 번째 카드인 11에 추가되어, R2에서는 P1의 두 번째 카드의 체력이 13으로 적용된 후 대결이 진행된다. 이와 같은 방법으로 모든 덱에 대하여 실행한다. 단, 비겼을 경우 승점에는 변동이 없으며, 다음 대결로 넘어가는 체력은 없다.

라운드	예제	
R0	P1 : 12 11 7 5 3 1 P2 : 10 9 8 15 4 3	
R1	P1 : <b>12</b> 11 7 5 3 1 P2 : <b>10</b> 9 8 15 4 3	// 12>10, P1 승점+1, 체력차이: 2 // P1 : P2 = 1 : 0
R2	P1 : <b>13</b> 7 5 3 1 P2 : <b>9</b> 8 15 4 3	// <b>13=11+2</b> , 13>9, P1 승점+1, 체력차이: 4 // P1 : P2 = 2 : 0
R3	P1 : <b>11</b> 5 3 1 P2 : <b>8</b> 15 4 3	// <b>11=7+4</b> , 11>8, P1 승점+1, 체력차이: 3 // P1 : P2 = 3 : 0
R4	P1 : <b>8</b> 3 1 P2 : <b>15</b> 4 3	// <b>8=5+3</b> , 8<15, P2 승점+1, 체력차이: 7 // P1 : P2 = 3 : 1
R5	P1 : <b>3</b> 1 P2 : <b>11</b> 3	// <b>11=4+7</b> , 3<11, P2 승점+1, 체력차이: 8 // P1 : P2 = 3 : 2
R6	P1 : <b>1</b> P2 : <b>11</b>	// <b>11=3+8</b> , 1<11, P2 승점+1, 체력차이: 10 // P1 : P2 = 3 : 3
결과	Winner P2	

# 입력

- 1. 첫 번째 줄에 테스트 케이스의 개수 **T**가 주어진다. ( $1 \leq T \leq 1,000$ ).
- 2. 각 케이스마다 다음이 반복되어 나타난다.
  - 1) 카드의 개수 **N** ( $1 \leq N \leq 100$ ) 이 주어진다.
  - 2) P1의 N개의 캐릭터 체력  $x_i$  ( $1 \leq x_i \leq 100$ )가 한 칸 씩 띄어쓰기로 구분되어 주어진다. (단,  $1 \leq i \leq N$ )
  - 3) P2의 N개의 캐릭터 체력  $y_i$  ( $1 \leq y_i \leq 100$ )가 한 칸 씩 띄어쓰기로 구분되어 주어진다. (단,  $1 \leq i \leq N$ )

# 출력

각 테스트 케이스의 라운드별로 라운드, 점수 비교 및 현재 스코어를 각각 출력하고(ex. **“Round2 3<6 0:1”**), 모든 라운드가 종료되면 승자를(ex. **“Winner P1”**), 무승부일 경우 **“Draw”**를 출력한다.(단, 점수 비교 및 현재 스코어는 P1, P2 순으로 출력한다.)

## 예제 입출력

예제 입력	예제 출력
3	Round1 3<6 0:1
6	Round2 15>12 1:1
3 15 1 13 25 2	Round3 4<10 1:2
6 9 10 7 13 14	Round4 13=13 1:2
7	Round5 25>13 2:2
15 13 7 3 7 17 22	Round6 14=14 2:2
13 15 5 11 9 10 22	Draw
8	Round1 15>13 1:0
15 1 3 7 15 10 20 10	Round2 15=15 1:0
13 1 7 4 13 6 30 5	Round3 7>5 2:0
	Round4 5<11 2:1
	Round5 7<15 2:2
	Round6 17<18 2:3
	Round7 22<23 2:4
	Winner P2
	Round1 15>13 1:0
	Round2 3>1 2:0
	Round3 5<7 2:1
	Round4 7>6 3:1
	Round5 16>13 4:1
	Round6 13>6 5:1
	Round7 27<30 5:2
	Round8 10>8 6:2
	Winner P1