

Par ou ímpar

Muitas crianças gostam de decidir todas as disputas através do famoso jogo de Par ou Ímpar. Nesse jogo, um dos participantes escolhe Par e o outro Ímpar. Após a escolha, os dois jogadores mostram, simultaneamente, uma certa quantidade de dedos de uma das mãos. Se a soma dos dedos das mãos dos dois jogadores for par, vence o jogador que escolheu Par inicialmente, caso contrário vence o que escolheu Ímpar.

Tarefa

Dada uma seqüência de informações sobre partidas de Par ou Ímpar (nomes dos jogadores e números que os jogadores escolheram), você deve escrever um programa para indicar o vencedor de cada uma das partidas.

Entrada

A entrada é composta de vários conjuntos de testes. A primeira linha de um conjunto de testes contém um inteiro N, que indica o número de partidas de Par ou Ímpar que aconteceram. As duas linhas seguintes contêm cada uma um nome de jogador. Um nome de jogador é uma cadeia de no mínimo um e no máximo dez letras (maiúsculas e minúsculas), sem espaços em branco. As N linhas seguintes contêm cada uma dois inteiros A e B que representam o número de dedos que cada jogador mostrou em cada partida ($0 \leq A \leq 5$ e $0 \leq B \leq 5$). Em todas as partidas, o primeiro jogador sempre escolhe Par. O final da entrada é indicado por N = 0.

Exemplo de entrada

```
3
Pedro
Paulo
2 4
3 5
1 0
2
Claudio
Carlos
1 5
2 3
0
```

Saída

Para cada conjunto de teste da entrada, seu programa deve produzir a saída da seguinte forma. A primeira linha deve conter um identificador do conjunto de teste, no formato "Teste n", onde n é numerado seqüencialmente a partir de 1. As próximas N linhas devem indicar o nome do vencedor de cada partida. A próxima linha deve ser deixada em branco. A grafia mostrada no Exemplo de 3 Saída, abaixo, deve ser seguida rigorosamente.

Exemplo de Saída

```
Teste 1
Pedro
Pedro
Paulo
```

Teste 2
Claudio
Carlos

(esta saída corresponde ao exemplo de entrada acima)

Restrições

$0 \leq N \leq 1000$ ($N = 0$ apenas para indicar o fim da entrada)

$0 \leq A \leq 5$

$0 \leq B \leq 5$

$1 \leq \text{comprimento do nome de jogador} \leq 10$