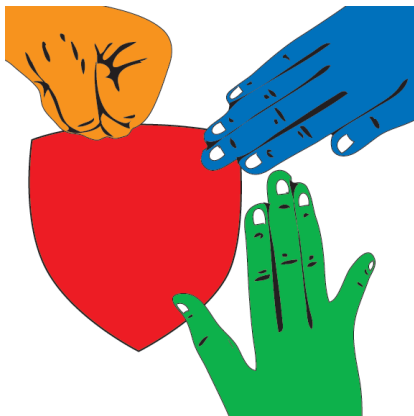


# Pedra, Papel, Ataque Aéreo

Por Jeremias Gomes, Universidade de Brasília  Brazil**Timelimit: 1**

Pedra, Papel, Ataque Aéreo é um jogo infantil muito popular, em que duas ou mais crianças formam um círculo e fazem gestos com a mão na tentativa de obter a vitória. As regras são surpreendentemente complexas para um jogo de crianças, mas mesmo assim é bastante popular por todo o mundo.

As partidas são muito simples. Os jogadores podem escolher entre o sinal de uma Pedra (o punho), o sinal de um Papel (a palma aberta), e o sinal para o Ataque Aéreo (igual o do Papel, mas com apenas o polegar e o mindinho estendidos).



Uma partida, com dois jogadores, possuem as seguintes regras para se definir um vencedor:

- Ataque Aéreo vs. Pedra: Neste caso, o jogador com o Ataque Aéreo derrota o jogador com a Pedra, por razões óbvias.
- Pedra vs. Papel: Neste caso, o jogador com a Pedra derrota o com Papel, porque a Pedra machuca muito mais.
- Papel vs. Ataque Aéreo: Aqui o Ataque Aéreo ganha, porque Ataque Aéreo sempre ganha e o Papel é patético.
- Papel vs. Papel: Nesta variação, ambos os jogadores ganham, porque o Papel é inútil e ninguém que enfrenta o Papel pode perder.
- Pedra vs. Pedra: Para este caso não há ganhador, porque depende do que os jogadores decidem fazer com a Pedra e normalmente não fazem nada.
- Ataque Aéreo vs. Ataque Aéreo: Quando isto acontece, todos os jogadores perdem, devido a Aniquilação Mútua.

Sua tarefa é escrever um programa que, dada as escolhas de dois jogadores, informe quem venceu o jogo.

## Entrada

A entrada consiste de  $N$  ( $1 \leq N \leq 1000$ ) casos de teste.  $N$  deve ser lido na primeira linha da entrada. Cada caso de teste é composto por duas linhas, cada uma contendo uma string. A primeira string representa o sinal escolhido pelo jogador 1 e a segunda string representa o sinal escolhido pelo jogador 2. Essas strings podem ser:

- “ataque”: para representar o Ataque Aéreo
- “pedra”: para representar a Pedra
- “papel”: para representar o Papel

## Saída

A saída deve conter o seguinte:

- “Jogador 1 venceu”: se o Jogador Um tiver vencido a partida
- “Jogador 2 venceu”: se o Jogador Dois tiver vencido a partida
- “Ambos venceram”: se os dois jogadores tiverem vencido a partida
- “Sem ganhador”: se não houver ganhador
- “Aniquilacao mutua”: se ocorrer Aniquilação Mútua

Cada saída de um caso de teste deve estar em uma linha.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
2 pedra pedra ataque papel	Sem ganhador Jogador 1 venceu