



Introdução à Ciência da Computação - 113913

Prova 2

Questão B

Observações:

- As provas também serão corrigidas por um **corretor automático**, portanto é necessário que as entradas e saídas do seu programa estejam conforme o padrão especificado em cada questão (exemplo de entrada e saída). Por exemplo, não use mensagens escritas durante o desenvolvimento do seu código como “Informe a primeira entrada”. Estas mensagens não são tratadas pelo corretor, portanto a correção irá resultar em resposta errada, mesmo que seu código esteja correto.
- Serão testadas várias entradas além das que foram dadas como exemplo, assim como as listas.
- Assim como as listas, as provas devem ser feitas na versão Python 3 ou superior.
- **Questão A valerá 40% da nota da Prova 2 e a Questão B valerá 60% da nota da Prova 2.**
- Leia com atenção e faça **exatamente** o que está sendo pedido.

Questão B - Batalha de Pokémon

Pokémon Red é um jogo lançado em meados de 1996, e é bastante famoso até hoje. Depois de onze anos, porém, decidiu que seria o momento de criar uma nova feature para o jogo, o suporte à criação de torneios online.

Mas para isso, eles precisam de um programador python muito inteligente, por isso eles chamaram você. Seu trabalho é definir quem é o vencedor de um torneio, fornecidos os resultados das lutas.

Entrada

A primeira linha da entrada consiste de um inteiro \mathbf{P} , o número de pokémons cadastrados no torneio atual.

As próximas \mathbf{P} linhas contém, cada uma, duas strings \mathbf{T}_P e \mathbf{N} , o identificador de um pokémon no torneio e seu nome, respectivamente.

As linhas seguintes descreverão cada uma das lutas do torneio e conterão, cada uma, três strings \mathbf{T}_L , o identificador desta luta, \mathbf{T}_{P_1} e \mathbf{T}_{P_2} , os identificadores dos lutadores envolvidos, e \mathbf{T}_V , o vencedor.

A última linha da entrada, por fim, possui uma string '**FINAL**', e o identificador da luta final.

Note que não necessariamente a ordem de input será a ordem de execução das lutas.

Considere sempre que dois pokémons diferentes nunca compartilharão o mesmo nome, ou o mesmo identificador.

Considere que pokémons nunca terão o mesmo identificador de uma luta.

Perceba que \mathbf{T}_{P_1} e \mathbf{T}_{P_2} podem ser identificadores de lutadores ou de outras lutas.

Neste caso, ele identifica o vencedor da luta identificada.

Saída

Seu programa deve processar a entrada e imprimir na saída padrão uma única linha contendo o nome do pokémon vencedor deste torneio.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
4 fire_1 Charmander water_1 Squirtle wind_1 Pidgeot mind_1 Abra fight_5 fire_1 water_1 fire_1 what wind_1 mind_1 mind_1 final_match what fight_5 what FINAL final_match	Abra
6 10 NineTails 0 Pikachu 7 Sindaquill 1 HitMonChan 8 Articuno 2 Suicune 102 7 1 7 100 0 8 0 103 102 101 102 104 100 103 100 101 2 10 10 FINAL 104	Pikachu

Boa Prova!