



Universidade de Brasília

Departamento de Ciência da Computação

Introdução à Ciência da Computação - 113913

Prova B

Observações:

- Assim como as listas de exercícios, as provas serão corrigidas por um **corretor automático**, portanto é necessário que as entradas e saídas do seu programa estejam conforme o padrão especificado (exemplo de entrada e saída).
- Por este motivo, nunca use mensagens escritas para requisitar input (e.g. 'Informe o número de casos de uso'). Estas mensagens são consideradas parte do output do seu programa e resultarão em Resposta Errada, mesmo que o resto do seu código esteja correto.
- Leia com atenção e faça **exatamente** o que está sendo pedido.
- Assim como as listas, as provas devem ser feitas utilizando **Python 3**. Use esta versão do Python.

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 original dela, 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 P , o número de pokémons cadastrados no torneio atual.

As próximas P linhas contém, cada uma, duas strings T_P e 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 T_L , o identificador desta luta, T_{P1} e T_{P2} , os identificadores dos lutadores envolvidos, e 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 T_{P1} e T_{P2} 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.

Exemplos

Entrada	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

Entrada	Saída
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