**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 TP 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 TL, o identificador desta luta, TP1 e TP2, os identificadores dos lutadores envolvidos, e TV, 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 TP1 e TP2 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**  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 | **Saída**  Abra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Entrada**  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 | **Saída**  Pikachu |