



## Contest Menu

CONTESTANT

Overview

Announcements

2

Problems



Submissions

Clarifications

Scoreboard

## COMPFEST 17 - Penyisihan CPC Senior

Contest is running.

Ends in 4 hours 42 minutes

Indonesian (id)



Switch

## A. Asiknya Permainan Kartu

Time limit

1 s

Memory limit

256 MB

## Deskripsi

Setelah sekian lama tidak bertemu, Pak Chanek dan Pak Ganesh akhirnya berjumpa kembali. Mereka pun memutuskan untuk bermain permainan kartu untuk mengusir kebosanan.

Pak Chanek dan Pak Ganesh masing-masing memiliki  $N$  kartu bernomor. Pak Chanek memiliki kartu dengan bilangan bulat positif  $A_1, A_2, \dots, A_N$ , sedangkan Pak Ganesh memiliki kartu dengan bilangan bulat positif  $B_1, B_2, \dots, B_N$ . Permainan ini berlangsung secara bergantian, dengan setiap giliran dilakukan sebagai berikut:

- Pak Chanek mengambil satu kartu bernomor  $x$  dari dek miliknya dan mengeluarkan kartu tersebut dari dek.
- **Setelah menunggu Pak Chanek**, Pak Ganesh mengambil satu kartu bernomor  $y$  dari dek miliknya dan mengeluarkan kartu tersebut dari dek.
- Jika  $x > y$ , maka skor Pak Chanek akan bertambah sebesar  $x - y$ . Jika sebaliknya, maka skor Pak Ganesh akan bertambah sebesar  $y - x$ .

Permainan berakhir ketika keduanya sudah tidak memiliki kartu lagi, atau dengan kata lain setelah  $N$  giliran. Pemenangnya adalah pemain dengan skor yang lebih tinggi. Jika mereka memiliki skor yang sama, maka permainan dianggap seri.

Tentukan hasil permainan jika kedua pemain bermain secara optimal!

## Batasan

- $1 \leq N \leq 100\,000$
- $1 \leq A_1 \leq A_2 \leq \dots \leq A_N \leq 10^9$
- $1 \leq B_1 \leq B_2 \leq \dots \leq B_N \leq 10^9$

## Masukan

$N$   
 $A_1 \ A_2 \ \dots \ A_N$   
 $B_1 \ B_2 \ \dots \ B_N$

### Keluaran

Satu baris yang merepresentasikan hasil permainan. Cetak `Pak Chanek` jika Pak Chanek menang, cetak `Pak Ganesh` jika Pak Ganesh menang, dan cetak `Mabar` (main bareng) jika permainan berakhir seri. Harap diperhatikan bahwa output bersifat *case-sensitive*.

### Contoh Masukan 1

```
2
5 7
5 7
```

### Contoh Keluaran 1

```
Mabar
```

### Penjelasan Contoh 1

Dapat dibuktikan bahwa pada skenario permainan yang optimal apa pun, keduanya akan memperoleh skor yang sama.

### Contoh Masukan 2

```
2
2 5
4 7
```

### Contoh Keluaran 2

```
Pak Ganesh
```

### Penjelasan Contoh 2

Salah satu skenario permainan berlangsung sebagai berikut:

- Pada giliran pertama, Pak Chanek mengambil 5 dan Pak Ganesh mengambil 4. Skor Pak Chanek bertambah sebesar  $5 - 4 = 1$ .
- Pada giliran kedua, Pak Chanek mengambil 2 dan Pak Ganesh mengambil 7. Skor Pak Ganesh bertambah sebesar  $7 - 2 = 5$ .

Pak Chanek memiliki skor 1 dan Pak Ganesh memiliki skor 5. Dengan demikian, Pak Ganesh memenangkan permainan. Dapat dibuktikan bahwa pada skenario permainan optimal lainnya pun hasilnya tetap membuat Pak Ganesh menang.

### Contoh Masukan 3

```
1
8
3
```

### Contoh Keluaran 3

```
Pak Chanek
```

### Submit solution

Source code

Choose file...

Browse

Language

C++20 ▼

Submit