

# Par ou Ímpar

Muitas crianças gostam de decidir todas as disputas através do famoso jogo de Par ou Ímpar. Nesse jogo, um dos participantes escolhe Par e o outro Ímpar. Após a escolha, os dois jogadores mostram, simultaneamente, uma certa quantidade de dedos de uma das mãos. Se a soma dos dedos das mãos dos dois jogadores for par, vence o jogador que escolheu Par inicialmente, caso contrário vence o que escolheu Ímpar.

Dada uma seqüência de informações sobre partidas de Par ou Ímpar (nomes dos jogadores e números que os jogadores escolheram), você deve escrever um programa para indicar o vencedor de cada uma das partidas.

## Entrada

A entrada é composta de vários conjuntos de testes. A primeira linha de um conjunto de testes contém um inteiro **N** ( $0 \leq N \leq 1000$ ), que indica o número de partidas de Par ou Ímpar que aconteceram. As duas linhas seguintes contêm cada uma um nome de jogador. Um nome de jogador é uma cadeia de no mínimo um e no máximo dez letras (maiúsculas e minúsculas), sem espaços em branco. As **N** linhas seguintes contêm cada uma dois inteiros **A** e **B** que representam o número de dedos que cada jogador mostrou em cada partida ( $0 \leq A \leq 5$  e  $0 \leq B \leq 5$ ). Em todas as partidas, o primeiro jogador sempre escolhe Par. O final da entrada é indicado por **N** = 0.

## Saída

Para cada conjunto de teste da entrada, seu programa deve produzir a saída da seguinte forma. A primeira linha deve conter um identificador do conjunto de teste, no formato "Teste **n**", onde **n** é numerado seqüencialmente a partir de 1. As próximas **N** linhas devem indicar o nome do vencedor de cada partida. A próxima linha deve ser deixada em branco. A grafia mostrada no Exemplo de Saída, abaixo, deve ser seguida rigorosamente.

## Exemplo

Entrada	Saída
3 Pedro Paulo 2 4 3 5 1 0 2 Claudio Carlos 1 5 2 3 0	Teste 1 Pedro Pedro Paulo  Teste 2 Claudio Carlos

### Fonte

URI Online Judge - Problema 2286

OBI - Olimpíada Brasileira de Informática 2004