

XIV BXComp

14º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2024

1ª Etapa - 2 pontos

Rinha de dragões

Após os acontecimentos do último filme (se ainda não assistiu, meus pêsames), a maior parte dos dragões deixou a Ilha de Berk. No entanto, alguns dragões remanescentes estão sendo colocados para batalhar entre si (batalhas amigáveis, tipo Pokémon) nos esgotos de Berk. Essas batalhas atraem apostadores de várias partes do mundo e ajudam financeiramente a ilha a manter seus custos e a qualidade de vida da população.

Figura 1: Dois dragões saindo na porrada



Tarefa

Sua tarefa é escolher o dragão vencedor sabendo o poder de luta deles.

Entrada

A primeira linha da entrada consiste no número de batalhas que ocorreram. Para cada batalha, há um número inteiro d , $0 < d \leq 10$, que representa quantos dragões lutaram a batalha. Para cada um dos d dragões, há uma palavra de até 100 caracteres, representando o nome do dragão e um inteiro **não negativo** representando seu poder de luta.

Saída

A saída deve conter o nome do dragão com maior poder de luta ao lado de seu poder de luta. É garantido que todos os dragões presentes em uma mesma batalha terão poder de luta distintos.

Exemplo de Entrada

```
2
2
banguela
100
tempestade
80
3
Melequento
60
Bocao
30
DentedeAnzol
80
```

Exemplo de Saída

banguela	100
DentedeAnzol	80