



Facultad de Estudios Superiores

**Acatlán**

Centro de Desarrollo Tecnológico  
Departamento de Servicios de Cómputo

## Problema A - Asombroso League of Legends

Límite de tiempo: 3 segundos

### Problema

League of Legends es un juego clasificación MOBA (multiplayer online battle arena), en el que combaten varios campeones en enfrentamientos épicos, en los que el equipo que juegue mejor en equipo gana.

En éste problema nos centraremos en 2 campeones, Lux y Volibear; Volibear está persiguiendo a Lux, la cuál tiene poca vida, tal que si Volibear alcanza a Lux, ésta morirá sin poder hacer nada al respecto. Afortunadamente, lux tiene un hechizo que le permite hacer que Volibear deje de moverse durante cierto tiempo( $T$ ); el hechizo lo puede usar cada  $C$  segundos.

Tu tarea consiste en, sabiendo las velocidades de los campeones (Lux y Volibear), el tiempo que el hechizo de lux deja atrapado a Volibear, y el enfriamiento de la habilidad de lux, determinar si Lux será alcanzada por Volibear o no.

### Entrada

La primera línea contendrá un número  $N$  ( $0 < N \leq 100$ ), siendo  $N$  el número de casos de prueba. Cada una de las siguientes  $N$  líneas tendrá 4 enteros,  $V_1$ ,  $V_2$ ,  $T$  y  $C$ , ( $0 < V_1, V_2 \leq 500$ ) ( $0 < T, C \leq 10$ ) las velocidades de Volibear, Lux, el tiempo que el hechizo de Lux atrapa a Volibear, y el enfriamiento de su hechizo respectivamente.

### Salida

Para cada caso de prueba, se tendrá que imprimir una línea, imprimiendo "Se muere" si Volibear alcanza a Lux, y "Se salva" en caso contrario.

### Entrada Ejemplo

```
2
10 300 1 2
300 100 1 10
```

### Salida Ejemplo

```
Se salva
Se muere
```

---

Sergio Adrián Lagunas Pinacho - UNAM FESA