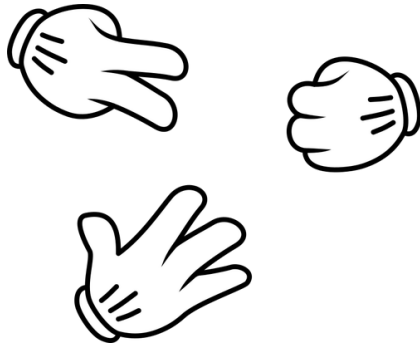


Piedra, papel, tijera



Fuente: <https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Rock-Paper-Scissors/51207.html>

Todos conocemos este famoso juego. Supongamos entonces que hay dos jugadores y que debes escribir un programa que haga las veces de juez. Es decir, dadas las elecciones de los dos jugadores, el programa debe mostrar cuál es el resultado de los 4 posibles:

empate
piedra vence tijera
tijera vence papel
papel vence piedra

Entrada

La entrada contiene dos líneas, la primera con la elección X del jugador 1 y la segunda con la elección Y del jugador 2. Cada elección será (sin comillas): 'piedra', 'papel', o 'tijera'

Salida

Una única línea con uno de los siguientes tres mensajes (sin comillas) 'empate', o 'X vence Y', o 'Y vence X'.

Ejemplos de entrada	Ejemplos de salida
piedra tijera	piedra vence tijera
papel papel	empate
piedra papel	papel vence piedra