

Snake RGB

Autor: Bruno Guardiani

Em seu projeto de uma matéria de faculdade, Matheus resolveu fazer uma adaptação do jogo da snake, em que a cobra, ao invés de apenas somar pontos, ela também mudava de cor dadas as duas últimas cores de ovos que ela ingeriu. A partir disso, tem-se que as cores dos ovos que ela pode ingerir são as primárias (vermelho, azul e amarelo), a cor verde e a cor preta (que representa o fim do jogo).



Matheus já conseguiu implementar a contagem de pontos, porém ainda não conseguiu testar a questão da alteração de cor.

Sua tarefa é: sabendo do problema de Matheus, você precisará identificar qual a cor da snake à medida que ela ingerir um novo ovo. O jogo acaba imediatamente caso a Snake coma um ovo com a cor preta e uma mensagem **“Game Over”** deverá ser mostrada na tela.

Entrada

A entrada é composta por várias linhas. Cada linha conterá uma string **“cor”**, representando a cor do ovo que a snake irá ingerir. Saiba que: **cor** \in {**“vermelho”**, **“amarelo”**, **“azul”**, **“verde”**, **“preto”**, **“branco”**}. As entradas terminam com a cor **“branco”** ou **“preto”**.

Saída

A saída será composta pelas cores resultantes a partir da mistura das cores dos dois últimos ovos ingeridas pela snake. Imprima uma cor resultante por linha.

Observação:

- azul + verde = ciano
- amarelo + verde = lima
- vermelho + verde = marrom
- duas cores iguais = mesma cor

Exemplos

Entrada	Saída
vermelho azul branco	roxo
vermelho azul amarelo branco	roxo verde
vermelho preto	Game Over
azul azul preto	azul Game Over