

# Problem 3: Kłopotliwe goryle

**Punkty:** 5

**Autor:** Shelly Adamie, Fort Worth, Teksas, Stany Zjednoczone

## Wprowadzenie do problemu

W miejscowym zoo najpopularniejszym obiektem odwiedzin jest wybieg dwóch goryli. Ale ta para sprawia pewne problemy dozorcóm. W przypadku kłopotów na wybiegu goryli musimy zaalarmować dozorców.



## Opis problemu

Do waszego programu otrzymacie informację, czy goryle się uśmiechają czy też nie. Musimy informować dozorców, czy obydwa goryle się uśmiechają (co może oznaczać, że coś knują) lub czy żaden się nie uśmiecha (co może oznaczać, że zaraz się pobiją). Jeśli tylko jeden z goryli prezentuje uśmiech, najprawdopodobniej wszystko jest w porządku.

## Przykładowe dane wejściowe

Pierwszy wiersz danych wejściowych waszego programu, **otrzymanego przez standardowe wejście**, będzie zawierać dodatnią liczbę całkowitą oznaczającą liczbę przypadków testowych. Każdy przypadek testowy będzie zawierać pojedynczy wiersz składający się z dwóch wartości logicznych („prawda” (ang. „true”) lub „fałsz” (ang. „false”)) oddzielonych spacjami.

```
2
true false
true true
```

## Przykładowe dane wyjściowe

W każdym przypadku testowym wasz program musi wyświetlić „true”, jeśli należy powiadomić dozorców o potencjalnych kłopotach lub „false”, jeśli wszystko jest w porządku.

```
false
true
```