

## ZADANIE NA OCENĘ CELUJĄCĄ: TURNIEJ RYCERZY

### Treść zadania:

W pewnym królestwie organizowany jest **Turniej Rycerzy**. Każdy rycerz ma swoje imię, siłę ataku i poziom obrony. Turniej polega na rozgrywaniu pojedynków **jeden na jednego**, aż zostanie tylko jeden zwycięzca.

Twoim zadaniem jest napisać program w C++ (obiektoowo), który:

1. Umożliwi dodawanie rycerzy do turnieju.
2. Przeprowadzi rundy pojedynków według określonych zasad.
3. Wypisze zwycięzcę turnieju.

### Zasady pojedynku:

- W każdej rundzie rycerze są dobierani parami (rycerz1 i rycerz2).
- Każdy z rycerzy zadaje cios: **obrażenia = jego atak - obrona przeciwnika**.
- Obrażenia nie mogą być mniejsze niż 0.
- Wygrywa ten, kto zada **więcej obrażeń**.
- Jeśli obrażenia są równe – wygrywa rycerz o **mniejszym indeksie** na liście.
- Rycerz, który przegra, odpada z turnieju.
- Jeśli jest nieparzysta liczba rycerzy – ostatni przechodzi dalej automatycznie.

### Wejście:

- W pierwszej linii liczba rycerzy  $N$  ( $2 \leq N \leq 1000$ ,  $N$  nieparzysta lub parzysta).
- $N$  kolejnych linii zawiera dane rycerzy w formacie:

```
imię atak obrona
gdzie:
imię to napis bez spacji (do 20 znaków),
atak i obrona to liczby całkowite z zakresu [0, 1000].
```

### Wyjście:

Wypisz imię zwycięzcy turnieju.

### Przykład:

#### Wejście:

```
4
Artur 50 20
Lancelot 40 30
Galahad 60 15
Tristan 55 25
```

#### Wyjście:

```
Galahad
```

### Wskazówki implementacyjne:

- Zastosuj klasę Rycerz, która będzie zawierać metody do pojedynków.
- Utwórz klasę Turniej, która przechowuje listę rycerzy i przeprowadza turniej.
- Zadbaj o przejrzystość kodu i odpowiedni podział odpowiedzialności między klasami.