

## Problema A - Jogo de dados

*Arquivo fonte:* dado.{c | cpp | java | py}

*Autor:* Antonio Cesar de Barros Munari (Fatec-Sorocaba)

Luísa e Antonio costumam brincar de jogar dados, numa brincadeira bem simples. Luísa é sempre quem começa jogando, e o jogo tem uma certa quantidade pré-definida de lançamentos do dado que é combinada pelos dois competidores antecipadamente. A ideia é que cada jogador se alterne no lançamento do dado, até que a quantidade de lançamentos previamente combinada seja atingida. O dado utilizado é aquele padrão de 6 faces e o único detalhe que merece atenção é que se o jogador consegue um 6 no lançamento, ele tem direito a repetir a jogada. Por exemplo, suponhamos que ficou combinada uma partida de 5 lançamentos. Luísa faz o primeiro lançamento e consegue um 4, Antonio joga em seguida e consegue um 3, Luísa volta a jogar e consegue um 6 e, por esse motivo tem direito a fazer um novo lançamento, onde obtém um 2 e, finalmente, Antonio faz o quinto e último lançamento, obtendo um 6. Nesse caso Luísa ganhou, pois totalizou 12 pontos ( $4 + 6 + 2$ ) enquanto Antonio totalizou apenas 9 ( $3 + 6$ ).

Sua tarefa neste problema é determinar quem ganhou e com quantos pontos.

### Entrada

A entrada consiste de um único caso de teste, composto por duas linhas. A primeira linha contém um inteiro  $N$  ( $2 \leq N \leq 100$ ) que indica a quantidade de lançamentos de dado que ficou decidida para aquela partida. Na linha seguinte existem  $N$  inteiros  $X$  ( $1 \leq X \leq 6$ ) que representam a sequência de valores obtidos nos lançamentos do dado, considerando que é sempre Luísa quem inicia.

### Saída

Imprimir o nome do ganhador, em maiúsculas e sem acentos, um espaço em branco e a quantidade de pontos obtida, finalizando com uma quebra de linha. Se ocorrer empate, ou seja, Luísa e Antonio fizeram a mesma quantidade de pontos, imprima a palavra EMPATE (em maiúsculas) em vez do nome do ganhador, como mostra o último exemplo apresentado. Finalize com uma quebra de linha.

#### Exemplo de entrada

#### Exemplo de saída

5 4 3 6 2 6	LUIA 12
15 4 1 1 5 1 3 4 5 1 5 3 5 3 4 4	ANTONIO 28
7 1 1 6 6 5 6 5	LUIA 18
9 3 1 3 4 3 5 2 2 1	EMPATE 12