

Jogo

Prova Fase 3 – OBI2022

Uma empresa está desenvolvendo um aplicativo para celular que tem como objetivo estimular o gosto por matemática em jovens.

O aplicativo é um jogo, chamado Maior ou Menor, que sorteia um número inteiro e o jogador tem que adivinhar qual o número sorteado. O jogo é composto de uma ou mais rodadas. A cada rodada, o jogador digita um número e o aplicativo responde com:

- **menor** se o número digitado é maior do que o sorteado;
- **maior** se o número digitado é menor do que o sorteado; e
- **correto** se o número digitado é igual ao número sorteado.

O jogo termina quando o jogador acerta o número sorteado.

Dados o número sorteado e as tentativas de um jogador, você deve escrever um programa que simule o comportamento do aplicativo.

Entrada

A primeira linha contém um inteiro X , o número sorteado pelo aplicativo. Cada uma das linhas seguintes contém um inteiro T , indicando uma tentativa do jogador de acertar o número sorteado. Na última linha da entrada, $T = X$.

Saída

Para cada tentativa do jogador seu programa deve produzir uma linha na saída, contendo apenas uma palavra, que deve ser **menor** se o valor da tentativa é maior do que o número sorteado, **maior** se o valor da tentativa é menor do que o número sorteado ou **correto** se o valor da tentativa é igual ao número sorteado.

Restrições

- $-10\,000 \leq X \leq 10\,000$
- $-10\,000 \leq T \leq 10\,000$
- Haverá no máximo 1000 rodadas em cada jogo.

Informações sobre a pontuação

- Para um conjunto de casos de testes valendo 43 pontos, é garantido que o jogo termina em exatamente duas rodadas.
- Para um outro conjunto de casos de testes valendo 57 pontos, nenhuma restrição adicional.

Exemplos

Exemplo de entrada 1 103 1000 1 500 200 100 110 105 103	Exemplo de saída 1 menor maior menor menor maior menor menor correto
Exemplo de entrada 2 10000 10000	Exemplo de saída 2 correto
Exemplo de entrada 3 -2 0 -1 -2	Exemplo de saída 3 menor menor correto