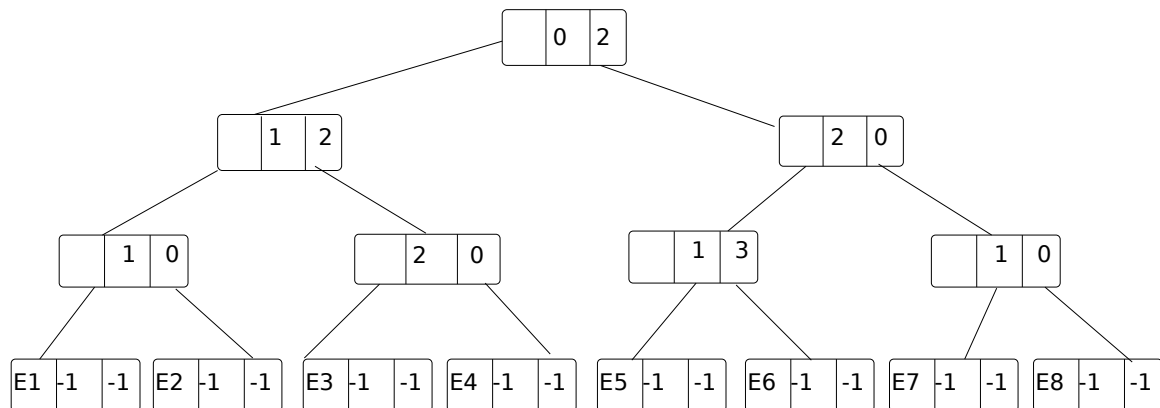


4. Txapelketa (2,5 puntu)

Futbol-txapelketa bateko emaitzak zuhaitz bitar baten bidez adieraziko dira. Adabegi bakoitzak bere bi umeen arteko emaitza gordetzen du, irabazi duen taldearen izenarekin batera. Hostoetan, taldearen izena gordeko da, eta emaitza moduan -1, -1 bikotea.

```
public class Emaitza {  
    String    irabazlea; // taldearen izena  
    Integer   golakEzker;  
    Integer   golakEskuin;  
}  
  
public class Adabegia {  
    Emaitza    info;  
    Adabegia   ezker, eskuin;  
}  
  
public class Txapelketa {  
    private Adabegia root;  
  
    public String txapelduna();  
}
```



Hasieran zuhaitzak partiduen emaitzak bakarrik ditu, eta hostoetako informazioa, baina irabazleen izenak eguneratu gabe daude.

txapelduna() eragiketa inplementatu behar duzu. Honek bi gauza egin behar ditu, zuhaitzaren azterketa bakar baten bidez:

- * Zuhaitza osatu, partidu bakoitzean irabazi duen ekipoaren izena sartuz.
- * Irabazlearen izena bueltatu.

Goiko zuhaitza emanda, beheko zuhaitza lortuko luke metodo horrek, eta irabazlearen izentzat “E6” bueltatuko luke.

