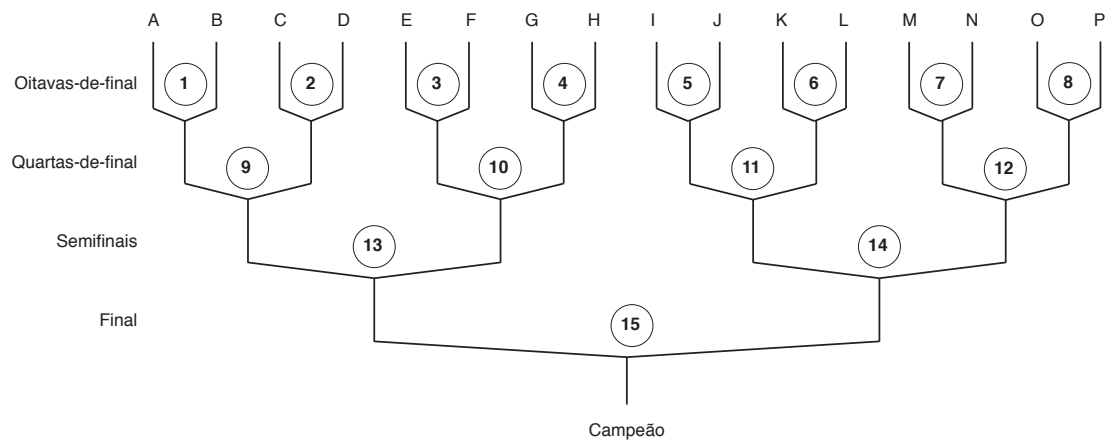


Atividade Avaliativa 1 - Mata-mata

Várias competições esportivas de modalidades diferentes como futebol, basquete, vôlei e hóquei utilizam o sistema de mata-mata para decidir seu campeão. Considere uma competição em que dezesseis equipes disputam a Fase Final, composta de 15 jogos eliminatórios. A figura a baixo mostra a tabela de jogos da Fase Final:



Na tabela, as dezesseis equipes finalistas são representadas por letras maiúsculas (A a P) e os jogos são numerados de 1 a 15. Por exemplo, o jogo 3 é entre as equipes E e F; o vencedor desse jogo enfrentará vencedor do jogo 4, e o perdedor será eliminado. A equipe que vencer os quatro jogos da Fase Final será a campeã (por exemplo, para a equipe K ser campeã ela deve vencer os jogos 6, 11, 14 e 15).

Tarefa

Dados os resultados dos quinze jogos da Fase Final, desenvolva um programa que determine a equipe campeã.

Entrada: A entrada é composta pelo resultado dos 15 jogos. O resultado de um jogo é representado por dois números inteiros M e N , indicando respectivamente o número de gols da equipe representada à esquerda e à direita na tabela de jogos. Considere que o número de gols deve estar entre 0 e 20 e não podem haver empates ($0 \leq M \leq 20$, $0 \leq N \leq 20$ e $M \neq N$)

Saída: Seu programa deve imprimir uma única saída, indicando a letra identificadora da equipe campeã.

Exemplos

	Jogos	Resultado
1	4 1	F
2	1 0	
3	0 4	
4	3 1	
5	2 3	
6	1 2	
7	2 0	
8	0 2	
9	1 2	
10	4 3	
11	0 1	
12	3 2	
13	3 4	
14	1 4	
15	1 0	
1	2 0	A
2	1 0	
3	2 1	
4	1 0	
5	1 0	
6	1 2	
7	1 2	
8	1 0	
9	2 1	
10	1 0	
11	0 1	
12	0 2	
13	2 1	
14	1 0	
15	2 1	

Entrega

Seu código deve ser desenvolvido em Java, estar bem organizado e indentado. Você deve acrescentar comentários em cada parte do seu código explicando o que está ocorrendo naquele trecho (apenas comentários e explicações que forem relevantes). Cópias de trabalho são inaceitáveis e receberão nota zero. Você deverá entregar todo o projeto Java no ULIFE, em um arquivo **.rar**.