

XV BXComp

15º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2025

0ª Etapa - 3 pontos

Pedra, Papiro, Tesoura

Era uma vez, numa era muuuito distante, quando o fogo ainda era lenda, os petianos rupestres embarcaram em uma missão mirabolante para resgatar a sua coruja do terrível e abominável T-Rex, que havia sequestrado a pobre corujinha do PET. No entanto, quando os petianos chegaram ao reino dos dinossauros, o detestável T-Rex os desafiou para um duelo do tradicionalíssimo Pedra, Papiro, Tesoura, dizendo que só devolveria a coruja caso ganhassem dele no torneio. Porém, antigamente não se jogava Pedra, Papiro, Tesoura com as mãos, como mortais comuns hoje em dia. No jogo deles, em vez de gesticular com a mão, a cada rodada cada jogador diz um número inteiro, que é traduzido dessa forma:

Figura 1: Dinofauro



- Se o número pertencer à essa sequência bem famosa 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ... , significa que a jogada é Pedra;
- Se o número não pertencer a essa sequência e for par, significa que é Papiro;
- Se o número não pertencer a essa sequência e for ímpar, significa que é Tesoura.

Tarefa

Sua tarefa é descobrir se petianos vão conseguir vencer o T-Rex no torneio e resgatar a coruja ou se a pobrezinha continuará em cativeiro...

Lembrando das regras do Pedra, Papiro, Tesoura:

- Pedra vence Tesoura;
- Tesoura vence Papiro;
- Papiro vence Pedra;
- Jogadas iguais resultam em empate;

Entrada

A entrada consiste, na primeira linha, no número de casos teste N (número de torneios). Para cada caso teste, terá uma linha com um número inteiro R , representando a quantidade de rodadas daquele torneio. Em seguida, R linhas, cada uma contendo dois números inteiros separados por um espaço: o número escolhido pelo petiano e o número escolhido pelo T-Rex nessa rodada, respectivamente.

Saída

A saída é composta por N linhas, cada uma contendo o veredito de quem saiu como vencedor do respectivo torneio. Caso os petianos tenham ganhado a maioria das rodadas do torneio, mostrar "A CORUJA VOLTOU A PIAAAAAAR!!!!!!". Já caso o T-Rex tenha ganhado a maioria das jogadas do torneio, "NOOO, ACHO QUE OS DINOSSAUROS VAO TER CORUJA AO FORNO HOJE NA JANTA". Por fim, caso dê empate entre os petianos e o T-Rex, mostre "Precisamos marcar uma revanche...".

Exemplo de Entrada

```
3
4
21 7
2 89
47 610
63 0
2
1597 10
15 26
3
892 904
2584 2586
93 100
```

Exemplo de Saída

```
NOOO, ACHO QUE OS DINOSSAUROS VAO TER CORUJA AO FORNO HOJE NA JANTA
Precisamos marcar uma revanche...
Precisamos marcar uma revanche...
```