**Level: medium**

**Problem : Even and Old game**

Time limits: 1s

Aco and Kbich use an array A of N numbers to play the game:

* Aco moves first.
* On each round, a player selects an element and removes it from the array. if Aco selects an even number, she adds it to her score. If the specified value is an odd number, Aco's score remains unchanged.
* Similarly, if Kbich selects an odd value, he adds it to his score. If the chosen value is an even number, Kbich's score remains unchanged.
* The game is over when there are no more numbers in the array. The player with the highest score is the winner. If the players' scores are equal, a draw is declared.

For example, if N = 4 and A = [5,2,7,3], the game may run like this (there are additional possibilities):

* Aco selects 2 and receives two points on his first move. Her new score is 2. The array A's new coordinates are [5,7,3].
* On the second move, Kbich selects 5 and receives 5 points. His new score is a 5. The array A's new coordinates are [7,3].
* On the third move, Aco selects 7 and receives no points. Her new score is 2. The array A has been changed to [3].
* On the last move, Kbich selects 3 and receives three points. His new score is an 8. The array A is now empty.
* Kbich is the winner since he has more points at the end of the game.

You need to find out who will win if both players play optimally.

**INPUT**

The first line contains an integer t (1 ≤ t ≤ 104) the number of test cases. Then t test cases follow.

The first line of each test case contains an integer N (1 ≤ N ≤ 105)

The next line contains N integers a1,a2,…,an (1≤ ai ≤109)

The total of N over all test cases is guaranteed not to exceed 2.105

**OUTPUT**

For each test case, output on a separate line:

* "Aco" if Aco wins with the optimal play
* "Kbich" if Kbich wins with the optimal play
* "Tie", if a tie is declared during the optimal play.

**EXAMPLE**

|  |  |
| --- | --- |
| Input | Output |
| 3  4  5 2 7 3  3  1 2 3  4  2 2 2 2 | Kbich  Tie  Aco |

**VIETSUB**:

**Problem : Chẵn và lẻ**

Time limits: 1s

Aco và Kbich sử dụng một dãy A gồm N số để chơi trò chơi:

* Aco đi trước.
* Mỗi vòng, người chơi chọn một phần tử và xóa phần tử đó khỏi mảng. nếu Aco chọn một số chẵn, cô ấy sẽ cộng số đó vào điểm của mình. Nếu giá trị được chỉ định là số lẻ, điểm của Aco vẫn không thay đổi.
* Tương tự, nếu Kbich chọn một giá trị lẻ, anh ta sẽ cộng nó vào điểm số của mình. Nếu giá trị được chọn là một số chẵn, điểm của Kbich vẫn không thay đổi.
* Trò ​​chơi kết thúc khi không còn số nào trong mảng. Người chơi có số điểm cao nhất là người chiến thắng. Nếu điểm số của các cầu thủ bằng nhau, một trận hòa được tuyên bố.

Ví dụ: nếu N = 4 và A = [5,2,7,3], trò chơi có thể chạy như thế này (có thể thêm khả năng):

* Aco chọn 2 và nhận được 2 điểm trong nước đi đầu tiên của mình. Điểm mới của cô là 2. Giá trị mới của mảng A là [5,7,3].
* Ở nước đi thứ hai, Kbich chọn 5 và nhận được 5 điểm. Điểm mới của anh là 5. Giá trị mới của mảng A là [7,3].
* Ở nước đi thứ ba, Aco chọn 7 và không nhận được điểm nào. Điểm mới của cô là 2. Mảng A đã được đổi thành [3].
* Ở nước đi cuối cùng, Kbich chọn 3 và nhận ba điểm. Điểm mới của anh ấy là 8. Mảng A trống.
* Kbich là người chiến thắng vì anh ta có nhiều điểm hơn vào cuối trò chơi.

Bạn cần phải tìm ra ai sẽ thắng nếu cả hai người chơi đều chơi một cách tối ưu.

**INPUT**

Dòng đầu tiên chứa một số nguyên t (1 ≤ t ≤ 104) số lượng các trường hợp thử nghiệm. Sau đó, t các trường hợp thử nghiệm theo sau.

Dòng đầu tiên của mỗi trường hợp thử nghiệm chứa một số nguyên N (1 ≤ N ≤ 105)

Dòng tiếp theo chứa N số nguyên a1,a2,…,an (1≤ ai ≤109)

Tổng số N trên tất cả các trường hợp thử nghiệm được đảm bảo không vượt quá 2.105

**OUTPUT**

Đối với mỗi trường hợp thử nghiệm, xuất trên một dòng riêng biệt::

* "Aco" nếu Aco thắng
* "Kbich" nếu Kbich thắng
* "Tie", nếu cả hai hòa

**EXAMPLE**

|  |  |
| --- | --- |
| Input | Output |
| 3  4  5 2 7 3  3  1 2 3  4  2 2 2 2 | Kbich  Tie  Aco |