

# Projeto Blue Lock

Autor: Carlos Neto



O projeto Blue Lock foi feito para conseguir criar o melhor atacante japonês e conseguir levar a seleção a um título inédito de copa do mundo. No entanto, o processo é árduo e muitos ficam pelo caminho. Os vencedores são aqueles que têm o melhor desempenho em cada rodada, ou seja, é a soma da quantidade de gols e de assistências dividida pela quantidade de partidas daquele jogador naquela rodada. Portanto, diga qual o vencedor de cada rodada.

## Entrada

A entrada é composta na primeira linha por um inteiro '**N**' ( $1 \leq N \leq 10$ ), representando a quantidade de rodadas. Para cada rodada, será dado um inteiro '**M**' ( $1 \leq M \leq 20$ ), representando o número de jogadores, seguido de '**M**' linhas, os dados dos jogadores. Para cada jogador, 4 dados deverão ser lidos em uma mesma linha: o nome do jogador (apenas o primeiro nome), a quantidade de gols marcados '**G**' ( $1 \leq G \leq 15$ ), a quantidade de assistências dadas '**A**' ( $1 \leq A \leq 15$ ) e a quantidade de partidas analisadas '**P**' ( $1 \leq P \leq 15$ ) daquele jogador naquela rodada.

## Saída

A saída será composta pelo nome do vencedor de cada rodada. Caso haja empate na rodada, imprima "**Houve empate!**".

## Exemplos

Entrada	Saída
2 4 Isagi 6 5 4 Barou 10 3 4 Chigiri 4 7 5 Nagi 7 7 4 2 Barou 20 0 10 Nagi 5 15 12	Nagi Barou
1 2 Shidou 10 2 6 Rin 7 5 6	Houve empate!