



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ABC
CENTRO DE MATEMÁTICA, COMPUTAÇÃO E COGNIÇÃO
Prof. Monael Pinheiro Ribeiro

COPA DO MUNDO

Copa.[c | cpp | java | cs | py]

Um amigo seu resolveu aproveitar a Copa do Mundo para tentar ganhar dinheiro desenvolvendo um aplicativo para smartphone que mostre a tabela da Copa atualizada para os usuários. Para isso ele criou um sistema que se conecta diretamente ao site da FIFA e faz download dos resultados dos jogos já realizados. O problema é que ele se complicou na hora de fazer este sistema interpretar os resultados e calcular o número de pontos de cada seleção. Por isso, ele pediu a sua ajuda para implementar essa funcionalidade no aplicativo. Você deve fazer um programa que leia a lista de resultados dos jogos já realizados e calcule o número de pontos de quatro seleções que estão em um mesmo grupo.

Obs: Uma seleção ganha 3 pontos para cada vitória e 1 ponto para cada empate. Derrotas não alteram a sua pontuação.

Entrada

O programa terá apenas um caso de teste. O caso de teste é dividido em duas partes, separadas por uma linha em branco.

A primeira parte são os dados lidos diretamente do site da FIFA. Esta parte começa com um inteiro N indicando o número de jogos já realizados. Cada uma das N linhas seguintes contém o resultado de um jogo, no seguinte formato:

time1 placar1 x placar2 time2

Onde:

time1 e **time2** são os nomes das seleções (sequências de caracteres sem espaços – por exemplo, Costa Rica apareceria como CostaRica);

placar1 é o número de gols feitos pelo **time1**;

placar2 é o número de gols feitos pelo **time2**.

A segunda parte da entrada indica quais seleções estão no grupo para o qual o aplicativo está calculando a classificação. Portanto, esta parte é composta por exatamente 4 linhas, cada uma delas indicando o nome de uma seleção. Observe que é possível que uma ou mais destas seleções ainda não tenham realizado nenhum jogo.

Restrições:

- $N \leq 48$
- $0 \leq \text{placar } 1, \text{placar } 2 \leq 10$
- Todos os nomes das seleções têm no máximo 30 caracteres e não contém espaços ou caracteres especiais.

Saída

Seu programa deve gerar 4 linhas de saída, cada uma contendo o nome de uma das seleções seguida pelo número de pontos conquistados por ela até o momento. A ordem de saída deve ser a mesma de entrada, ou seja, não é necessário ordenar as seleções de acordo com a pontuação. Não se esqueça de inserir quebras de linha ao final de todas as linhas, inclusive da última.

Exemplos

Entrada	Saída
5 Brasil 3 x 1 Croacia Mexico 1 x 0 Camaroes Espanha 1 x 5 Holanda Brasil 0 x 0 Mexico Australia 2 x 3 Holanda Brasil Camaroes Mexico Croacia	Brasil 4 Camaroes 0 Mexico 4 Croacia 0

Entrada	Saída
5	Australia 0
Brasil 3 x 1 Croacia	Chile 0
Mexico 1 x 0 Camaroes	Holanda 6
Espanha 1 x 5 Holanda	Espanha 0
Brasil 0 x 0 Mexico	
Australia 2 x 3 Holanda	
Australia	
Chile	
Holanda	
Espanha	