

Exercícios teste de ATP2

IBILCE - UNESP

Lista 1

Instruções

1. Seu programa deve considerar que os dados serão lidos do teclado, exatamente na forma como descrito em cada problema
2. Seu programa deve produzir saída como se fosse para a tela, exatamente na forma como descrito em cada problema, sem palavras, espaços em branco ou linhas a mais ou a menos
3. Seu programa deve ser nomeado na forma “nome.c”, sempre com .c minúsculo
4. Se um problema indicar que um determinado valor está dentro de um dado intervalo, todos os casos de teste terão valores dentro desse intervalo, não sendo necessário testar a validade
5. **Não use arquivos, nem como entrada de dados, nem como saída de dados.**

Problema Azul - Par ou ímpar

Abel e Bebel jogam par ou ímpar colocando simultaneamente um certo valor (entre 0 e 5). Abel sempre aposta em que o resultado da soma dos valores será par (considere 0 como par) e Bebel sempre aposta em ímpar.

Escreva um programa que leia uma quantidade de partidas entre os dois, escrevendo o resultado a cada jogo.

Entrada

A entrada é composta por um inteiro N ($0 < N \leq 1000$), representando o número de partidas entre Abel e Bebel, seguido por N linhas contendo dois inteiros, X e Y , $0 \leq X, Y \leq 5$, que são os valores colocados para uma partida.

Saída

A saída de seu programa deve ter uma linha para cada partida, com o caractere 'A' se o vencedor for Abel ou 'B' se for Bebel.

Exemplo

5	B
2 5	A
3 3	B
0 1	B
3 0	A
0 0	
2	A
4 2	A
2 2	