


## EP07-A - Sorteio

Por Mateus Saquetti P. C. Tirone,  Brazil**Timelimit: 2**

Imagine que você foi contratado para fazer um jogo de 2 jogadores. O objetivo de cada jogador é acertar os números que o seu programa vai sortear. O jogo funciona assim:

Cada jogador escolhe **5 números** inteiros pertencentes ao intervalo fechado **[1, 20]**, em seguida o jogador 1 digita seus 5 números em sequência (um por linha) para depois o jogador 2 fazer o mesmo. Enquanto números inválidos sejam digitados (números fora do range de 1 a 20), o programa deve ignorá-los. Isso significa que ao final de cada rodada, cada jogador terá exatamente 5 inteiros válidos. Você pode assumir que os inteiros digitados pelo usuário nunca serão repetidos.

Após isto, o programa deve sortear automaticamente 5 inteiros aleatórios entre 1 e 20 **utilizando uma semente igual a 1024** ( `random.seed(1024)` ). Você deve garantir que não existam números repetidos dentre os números sorteados. Para contabilizar a pontuação, os 5 números sorteados serão comparados com os números escolhidos por cada um dos jogadores. Cada acerto adiciona **10 pontos** na pontuação do respectivo jogador na respectiva rodada. Após isso, a rodada termina e uma nova rodada se inicia.

O jogo para quando o jogador 1 digita o **número 0** (zero) como seu primeiro número escolhido. Seu programa deve mostrar a pontuação de cada um dos jogadores em cada uma das rodadas, bem como o jogador vencedor do jogo (jogador que acumulou a maior pontuação total) ou empate (caso não exista vencedor).

### Input

A entrada é formada por um conjunto de números inteiros. Destes, os 5 primeiros números válidos (entre 1 e 20, incluindo as extremidades do intervalo) reapresentam as apostas do jogador 1 e os 5 inteiros válidos seguintes representam as apostas do jogador 2. Esse padrão se repete indefinidas vezes. A entrada de dados é finalizada com o número 0.

Exemplo:

```
2
1
5
20
25
14
19
4
4
8
-8
11
15
0
```

Os números: **2, 1, 5, 20 e 14** são as apostas do jogador 1.

Já os números: **19, 4, 8, 11 e 15** são as apostas do jogador 2.

O número 0, representa o final da entrada. Observe que nessa entrada de dados temos apenas uma rodada do jogo. Se houvessem mais rodadas, pelo menos mais 10 números válidos (5 do jogador 1 e 5 do jogador 2) apareceriam antes do número zero.

### Output

Seja **N** o **número de rodadas** do jogo, as primeiras N linhas da saída apresentam a pontuação de cada um dos jogadores em cada rodada do jogo. Estas linhas obedecem a seguinte formatação:

**JOGADOR 1 = X, JOGADOR 2 = Y** - Onde as letras **X** e **Y** devem ser substituídas pelas pontuações do jogador 1 e 2 em cada rodada.

A última linha apresenta o vencedor com a mensagem:

**JOGADOR 1 VENCEU!** - Caso o jogador 1 tenha acumulado mais pontos durante o jogo;

**JOGADOR 2 VENCEU!** - Caso o jogador 2 tenha maior pontuação total;

**EMPATE!** - Caso os jogadores possuam a mesma pontuação final;

Samples Input	Samples Output
2 1 5 20 14 19 4 4 8 -8 11 15 0	JOGADOR 1 = 10, JOGADOR 2 = 10 EMPATE!

Samples Input	Samples Output
15 0	
11 6 16 1 8 9 10 17 13 4 2 16 12 19 5 15 13 11 7 3 4 13 5 17 10 11 8 2 10 18 0	JOGADOR 1 = 30, JOGADOR 2 = 20 JOGADOR 1 = 10, JOGADOR 2 = 20 JOGADOR 1 = 20, JOGADOR 2 = 10 JOGADOR 1 VENCEU!
11 8 2 16 18 4 12 5 17 10 11 6 9 17 8 9 16 17 13 4 15 10 9 7 3 2 16 13 17 1 0	JOGADOR 1 = 20, JOGADOR 2 = 10 JOGADOR 1 = 20, JOGADOR 2 = 30 JOGADOR 1 = 0, JOGADOR 2 = 40 JOGADOR 2 VENCEU!
Footnote	