

面向对象：

1.在一场游戏中有3种英雄角色：

id	名称	hp（血量）	atk（攻击力）	power（能力）
1	Warrior	12	2	一次战斗后若存活，则hp加1
2	Magician	2	6	可以抵挡一次战斗的伤害
3	Leader	6	6	一次战斗后若存活，则atk加1

2.战斗：

两个英雄角色之间战斗的流程、规则为：

a.如果是Magician，则抵消一次攻击的伤害（这个power在Magician的整个存活过程中只能发动一次）

b.双方同时受到对方atk大小的伤害，使得自己的生命值减少对方atk大小的数值

c.对于Warrior和Leader，若此时存活（存活的判定为 $hp>0$ ），则触发各自的power

示例：

步骤	英雄角色		英雄角色
1	Warrior	VS	Leader
	hp: 12		hp: 6
	atk: 2		atk: 6
2	Warrior	VS	Leader
	hp: 12减Leader的atk=6		hp: 6减Warrior的atk=4
	atk: 2		atk: 6
3	Warrior	VS	Leader
	hp: 6+1=7（由于存活，触发了Warrior的power）		hp: 6
	atk: 2		atk: 6+1=7（由于存活，触发了Leader的power）
4	Warrior	VS	Leader
	hp: 7-7=0		hp: 6-2=4
	atk: 2		atk: 7
5	Warrior	VS	Leader
	hp: 0（死亡）		hp: 4
	atk: 2		atk: 7+1=8（由于存活，触发了Leader的power）

一次战斗必有至少一名英雄角色死亡才会终止。

3.擂台赛规则：

双方按照顺序（输入顺序）出战英雄角色，当某一方的英雄角色战斗胜利（存活）后，则与敌方下一位英雄继续战斗（都死亡则都出战下一位英雄），直到某一方没有英雄出战（有平局的可能）。

步骤	英雄角色		英雄角色
1	A1	VS	A2
	B1		B2
	C1		C2
2	A1（若A1胜）	VS	B2
	B1		C2
	C1		A2（死亡）
3	A1（若A1胜）	VS	C2
	B1		A2（死亡）
	C1		B2（死亡）
4	B1	VS	C2（若C2胜）
	C1		A2（死亡）
	A1（死亡）		B2（死亡）
5	B1（若B1胜）	VS	C2（死亡）
	C1		A2（死亡）
	A1（死亡）		B2（死亡）
	胜利		失败

4.

输入为：

双方的英雄数目n（双方英雄数目规定相同）

其中一方的英雄id\_1空格英雄id\_2空格...英雄id\_n

另一方的英雄id\_1空格英雄id\_2空格...英雄id\_n

输出为：

最终存活下来的英雄1的名称空格atk空格hp

最终存活下来的英雄2的名称空格atk空格hp

...

最终存活下来的英雄m的名称空格atk空格hp（最后没有换行，若平局则输出All Dead）

5.样例：

输入：

2                双方各自有2名英雄

1 2             出战顺序为1（Warrior）、2（Magician）

3 1

输出：

Warrior 2 7