

# Par ou ímpar

## Programação - 2004

### Iniciante - Fácil

Muitas crianças gostam de decidir todas as disputas através do famoso jogo de Par ou Ímpar. Nesse jogo, um dos participantes escolhe Par e o outro Ímpar. Após a escolha, os dois jogadores mostram, simultaneamente, uma certa quantidade de dedos de uma das mãos. Se a soma dos dedos das mãos dos dois jogadores for par, vence o jogador que escolheu Par inicialmente, caso contrário vence o que escolheu Ímpar.

#### 1. Tarefa

Dada uma seqüência de informações sobre partidas de Par ou Ímpar (nomes dos jogadores e números que os jogadores escolheram), você deve escrever um programa para indicar o vencedor de cada uma das partidas.

#### 2. Entrada

A entrada é composta de vários conjuntos de testes. A primeira linha de um conjunto de testes contém um inteiro  $N$ , que indica o número de partidas de Par ou Ímpar que aconteceram. As duas linhas seguintes contêm cada uma um nome de jogador. Um nome de jogador é uma cadeia de no mínimo um e no máximo dez letras (maiúsculas e minúsculas), sem espaços em branco. As  $N$  linhas seguintes contêm cada uma dois inteiros  $A$  e  $B$  que representam o número de dedos que cada jogador mostrou em cada partida ( $0 \leq A \leq 5$  e  $0 \leq B \leq 5$ ). Em todas as partidas, o primeiro jogador sempre escolhe Par. O final da entrada é indicado por  $N = 0$ .

#### Exemplo de Entrada

```
3
Pedro
Paulo
2 4
3 5
1 0
2
Claudio
Carlos
1 5
2 3
0
```

#### 3. Saída

Para cada conjunto de teste da entrada, seu programa deve produzir a saída da seguinte forma. A primeira linha deve conter um identificador do conjunto de teste, no formato “Teste  $n$ ”, onde  $n$  é numerado seqüencialmente a partir de 1. As próximas  $N$  linhas devem indicar o nome do vencedor de cada partida. A próxima linha deve ser deixada em branco. A grafia mostrada no Exemplo de

Saída, abaixo, deve ser seguida rigorosamente.

### **Exemplo de Saída**

Teste 1

Pedro

Pedro

Paulo

Teste 2

Claudio

Carlos

(esta saída corresponde ao exemplo de entrada acima)

### **4. Restrições**

$0 \leq N \leq 1000$  ( $N = 0$  apenas para indicar o fim da entrada)

$0 \leq A \leq 5$

$0 \leq B \leq 5$

$1 \leq \text{comprimento do nome de jogador} \leq 10$