


Velha

Por Jones Mendonça de Souza, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP – campus Barretos)  Brazil

Timelimit: 1

Antes da pandemia do novo Corona vírus a professora da turma da recreação da escola Paulo Nunes, a Tia Florinda, gostava de levar seus alunos até a sala de jogos. Um dos jogos favoritos da professora é o jogo da velha, um famoso jogo de passatempo popular. O objetivo do jogo é formar trincas de um mesmo símbolo, seja na direção horizontal, vertical ou diagonal. Como os alunos estão tendo aulas on-line, a professora teve a ideia de praticar o jogo da velha à distância. Para isso, a escola está contratando programadores para elaborar um programa que leia as jogadas dos alunos e mostre quem ganhou a partida. Então que tal ajudar a Tia Florinda com seus alunos?

Entrada

Nas duas primeiras linhas você deve ler os nomes dos alunos que irão jogar, a leitura deve ser realizada no seguinte formato: “**X**:Nome do Aluno” e “**O**:Nome do aluno”. Nas próximas linhas, são informados os símbolos, separados por um espaço em branco. É garantido que “**O**” e “**X**” serão maiúsculos e os únicos caracteres que poderão aparecer nas partidas.

Saída

O seu programa deverá exibir o nome do aluno que ganhou a partida, conforme exemplo abaixo. Em caso de empate, apresente a seguinte mensagem, “Empatou!”.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
X:Pedrinho O:Carlinhos O X X X O O X O O	Carlinhos Ganhou
X:Joao O:Lucas O O X X O O X X X	Joao Ganhou

Problema gerado para a Maratona de Programação InterIF. Formatado por Rafael Stoffalette João