

# Ímpar, Par ou Roubo

Por Marianne Linhares, UFCG  Brazil

Timelimit: 1

Um novo jogo chamado Ímpar, Par ou Roubo (IPR) está se tornando muito popular. Esse jogo surgiu quando alguns amigos estavam sem conexão com a internet, sem celular, sem computador e bastante desocupados. O jogo está tão popular que irá acontecer um campeonato mundial de IPP e cada país do mundo irá escolher um representante para competir.

O jogo funciona da seguinte forma: dois jogadores participam, o jogador 1 escolhe entre par ou ímpar, então cada jogador escolhe um inteiro positivo, se a soma desses números for par e o jogador 1 tiver escolhido par então o jogador 1 ganha, se a soma for ímpar o jogador 2 ganha. Caso o jogador 1 tivesse escolhido ímpar ele ganharia se a soma fosse ímpar, caso a soma fosse par o jogador 2 ganharia. Nada de diferente de um jogo de par ou ímpar convencional, correto?

A diferença do jogo é que o jogador 1 pode roubar e assim assegurar sua vitória independentemente do resultado do jogo de ímpar ou par convencional, já o jogador 2 pode ou não acusar o jogador 1 de roubo. Com essas adições no jogo se o jogador 1 roubar e o jogador 2 acusar o roubo então o jogador 2 ganha, caso o jogador 2 não acuse o roubo e o jogador 1 roubar então o jogador 1 ganha, caso o jogador 2 acuse o roubo, mas o jogador 1 não tiver roubado então o jogador 1 ganha, se o jogador 1 não roubar e o jogador 2 não acusar o roubo o jogo segue como descrito anteriormente.

Você foi contratado pela OIIPR (Organização Internacional de Ímpar, Par ou Roubo) para desenvolver um programa que dada a escolha do jogador 1 entre par ou ímpar, os números escolhidos como jogada e as ações dos jogadores (roubo/acusação) mostre quem foi o vencedor.

## Entrada

A entrada consiste de uma única linha contendo 5 inteiros: **p, j1, j2, r, a**. ( $0 \leq p, r, a \leq 1$  e  $1 \leq j1, j2 \leq 100$ ).

**p** representa a escolha do jogador 1 (se **p** = 1 então o jogador 1 escolheu par, se **p** = 0 então o jogador 1 escolheu ímpar). Os valores **j1, j2**, representam respectivamente o número escolhido pelo jogador 1 e pelo jogador 2. **r** representa se o jogador 1 roubou (se **r** = 1 então o jogador 1 roubou, se **r** = 0 então o jogador 1 não roubou), **a** representa se o jogador 2 acusou o roubo (se **a** = 1 então o jogador 2 acusou o jogador 1 de roubo, se **a** = 0 então ele não acusou o jogador 1 de roubo).

## Saída

Imprima "Jogador 1 ganha!" se o jogador 1 ganhou ou "Jogador 2 ganha!" se o jogador 2 ganhou (sem as aspas).

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1 4 5 0 0	Jogador 2 ganha!
1 4 5 1 0	Jogador 1 ganha!
1 4 5 1 1	Jogador 2 ganha!