


Batalha de Pomekons

Por Gabriel Duarte, UNIFESO  Brazil**Timelimit: 1**

Depois de capturar muitos Pomekons, Dabriel e Guarte resolveram batalhar. A forma de duelo é simples, cada treinador coloca um Pomekon na batalha e vence quem tem o Pomekon com maior valor de golpe, que é definido da seguinte maneira:

$$ValorGolpe = \frac{Ataque + Defesa}{2} + Bonus$$

O Bônus será dado ao Pomekon do treinador que estiver em um level de valor par.

Neste problema será dado a você o valor do bônus aplicado, os valores de ataque e defesa do Pomekon de Dabriel e Guarte e seus respectivos níveis, cabe a você informar o ganhador da batalha.

Entrada

A entrada é composta por diversas instâncias. A primeira linha da entrada contém um inteiro **T** indicando o número de instâncias. Cada instância começa com um inteiro **B** ($0 \leq B \leq 100$), que indica o valor do bônus aplicado. Nas duas linhas seguintes terão três inteiros **Ai**, **Di** e **Li** ($1 \leq Ai, Di \leq 100$, $1 \leq Li \leq 50$), representado o valor de ataque do Pomekon, o valor de defesa e o level do treinador. A primeira linha representa o Pomekon de Dabriel e a segunda o de Guarte.

Saída

Para instância na entrada você deverá imprimir o nome do treinador que irá vencer a batalha, em caso de empate imprima: "Empate", sem aspas.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3 5 12 23 15 42 12 20 2 52 1 11 1 52 1 3 95 12 22 5 51 21	Guarte Empate Dabriel