

# Último Dano

Por Cristhian Bonilha, UTFPR  Brazil

Timelimit: 1

André e Beto estão jogando um jogo de computador que recompensa os jogadores de uma maneira bem particular: apenas aquele que der o último dano para derrotar um monstro leva todo o ouro que o mesmo deixar para trás. Isso implica que, mesmo que outros jogadores tenham ajudado a derrotar o monstro, apenas aquele que atacar por último será recompensado.

André está intrigado com este sistema, e pediu sua ajuda. Dado o número de pontos de vida do monstro, o dano dado por André e Beto, e o tempo de espera necessário para que dois ataques sucessivos sejam realizados, descubra quem dará o último dano ao monstro, o derrotando e recebendo o ouro.

No início ambos André e Beto irão atacar, infringindo **At** e **Bt** pontos de dano ao monstro, respectivamente. Após cada ataque, tanto André quanto Beto tem que esperar exatos **Ad** e **Bd** segundos, respectivamente, antes de atacar novamente. Sempre que André e Beto puderem atacar ao mesmo no tempo (como no início), André tem a prioridade e ataca primeiro. Um monstro é derrotado quando seus pontos de vida chegam a menor ou igual a zero.

## Entrada

A primeira linha contém um inteiro **T**, indicando o número de casos de teste a seguir.

Cada caso de teste inicia com quatro inteiros **At**, **Ad**, **Bt** e **Bd** ( $1 \leq \text{At}, \text{Ad}, \text{Bt}, \text{Bd} \leq 100$ ), indicando o dano de ataque e o tempo de espera entre dois ataques consecutivos de André e Beto, respectivamente.

Em seguida haverá um inteiro **H** ( $1 \leq H \leq 10000$ ), indicando o número de pontos de vida do monstro.

## Saída

Para cada caso de teste imprima uma linha contendo um nome, sendo ele “Andre” caso este seja o último a atacar o monstro, ou “Beto” caso contrário.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3 5 3 5 3 10 5 3 5 3 11 5 3 10 7 213	Beto Andre Andre