

## F. Whose Turn Is It?

Time limit: 1s

Amarelinha provavelmente é a brincadeira em que as crianças da vila mais se divertem, porém a mesma vem causando um bom tempo de discussão e choro nas crianças que a praticam. A causa do transtorno é para decidir quem será o próximo a pular, mas recentemente Quico (O gênio!) teve uma grande ideia para solucionar o problema. Basicamente a brincadeira só poderá ser jogada de dois em dois jogadores e para escolher o próximo jogador Quico indicou o uso do tradicional método par ou ímpar, onde os dois jogadores informam um número e se a soma desses números for par o jogador que escolheu PAR ganha ou vice versa. Entretanto a utilização desse método vem deixando o Quico louco, louco, louco... E por esse motivo ele pediu a sua ajuda! Solicitou a você um programa que dado o nome dos jogadores, suas respectivas escolhas PAR ou IMPAR e os números, informe quem foi o vencedor.

### Entrada

A primeira linha de entrada contém um número inteiro **QT** ( $1 \leq QT \leq 100$ ), indicando a quantidade de casos de teste que vem a seguir. Cada caso de teste contém duas linhas. Na primeira linha será informado o nome do jogador 1 seguido de sua escolha, "*PAR*" ou "*IMPAR*" e logo após, o nome do jogador 2 seguido de sua escolha, "*PAR*" ou "*IMPAR*". Na segunda linha de entrada, contém 2 números inteiros **N** ( $1 \leq N \leq 10^9$ ) e **M** ( $1 \leq M \leq 10^9$ ), representando respectivamente os números escolhidos pelo jogador 1 e pelo jogador 2. É garantido que a escolha (*PAR* ou *IMPAR*) do jogador 1 será diferente da escolha (*PAR* ou *IMPAR*) do jogador 2 e que o nome dos jogadores são formados somente por letras e não ultrapassarão 100 caracteres.

### Saída

Para cada caso de teste, imprima uma única linha contendo o nome do jogador vencedor.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
4 Quico PAR Chiquinha IMPAR 9 7 Dami PAR Marcus IMPAR 12 3 Dayran PAR Conrado IMPAR 3 1000000000 Popis PAR Chaves IMPAR 2 7	Quico Marcus Conrado Chaves