

Problema H

Nakitomon Cards

Arquivo fonte: nakitomon.{ c | cpp | java | py }

Autor: Lucio Nunes de Lira (Fatec São Paulo)

Danylo Danette e Felipe Silvio são pessoas extremamente ocupadas, de segunda à sexta investem a maior parte do tempo desempenhando seus empregos. Porém, aos sábados, gostam de conversar e jogar cartas juntos, mais precisamente um jogo em que cada carta representa um monstro e seus respectivos pontos em características específicas, o Nakitomon Cards.

Como mencionado, cada carta simboliza um monstro, que possui quatro características pontuadas: (a) força; (b) ataque; (c) defesa e; (d) agilidade. O jogo funciona da seguinte forma, (I) é definida a quantidade de cartas que ambos poderão usar na partida; (II) os jogadores organizam suas próprias cartas em sequência, considerando a maior pontuação de força, seguida pela maior de ataque, em terceiro pela maior de defesa e, por último, pela maior agilidade; (III) a cada rodada os adversários exibem a primeira carta da sequência e verificam quem ganhou com base na maior pontuação (a carta com maior força vence, se empatado verifica-se a próxima característica, o ataque, e assim por diante), caso as cartas empatem em todas as características, nenhum dos jogadores vence, contando como empate. Toda carta usada em uma rodada deve ser descartada em seguida.

Por serem tão ocupados, Danette e Silvio precisam da sua ajuda para criar um programa que automatize as partidas. O programa deverá ler a quantidade de cartas permitidas, os valores das características de cada carta, organizá-las e informar quantas rodadas cada jogador venceu e quantas resultaram em empate.

Entrada

Na primeira linha um número natural n ($1 \leq n \leq 30000$) com a quantidade de cartas de cada jogador; nas n linhas seguintes, n cartas de Danette, uma por linha, com quatro números naturais menores que 1000 representando força, ataque, defesa e agilidade, respectivamente, do monstro; nas próximas n linhas, n cartas de Silvio, no mesmo padrão das de Danette.

Saída

Na primeira linha, a frase *'danette venceu: X'* (sem aspas, em minúsculo e com X substituído pelo número de rodadas vencidas por Danette); na segunda linha, a frase *'silvio venceu: Y'* (sem aspas, em minúsculo e com Y substituído pelo número de rodadas vencidas por Silvio); na terceira linha a frase *'empates: Z'* (sem aspas, em minúsculo e com Z substituído pelo número de rodadas empatadas). Finalize com uma quebra de linha.

Exemplo de Entrada 1

2	danette venceu: 1
3 8 0 3	silvio venceu: 1
0 8 0 2	empates: 0
0 6 8 3	
4 4 6 8	

Exemplo de Saída 1

Exemplo de Entrada 2

```
7
2 2 4 9
5 3 8 8
5 3 0 10
3 5 1 2
7 6 6 4
7 5 7 0
2 2 7 6
1 6 4 5
0 1 3 3
7 10 9 5
5 1 4 5
5 7 9 3
5 2 3 3
6 2 10 4
```

Exemplo de Saída 2

```
danette venceu: 4
silvio venceu: 3
empates: 0
```

Exemplo de Entrada 3

```
3
10 10 10 10
10 10 10 10
10 10 10 10
10 10 10 10
10 10 10 10
10 10 10 10
```

Exemplo de Saída 3

```
danette venceu: 0
silvio venceu: 0
empates: 3
```

Exemplo de Entrada 4

```
1
10 20 30 40
10 20 30 50
```

Exemplo de Saída 4

```
danette venceu: 0
silvio venceu: 1
empates: 0
```