



[E] Suten

Batas waktu: 1 detik per *test case*

Batas *Memory*: 150 MB

Deskripsi Masalah

Suten, Sut, Suit, Suwit, atau Pingsut adalah permainan tangan tradisional Indonesia yang mirip dengan gunting-batu-kertas. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua pemain yang setiap pemainnya secara bersamaan membentuk salah satu isyarat tangan dari tiga bentuk yang dibolehkan, yaitu: gajah (diwakili oleh ibu jari), manusia (diwakili oleh jari telunjuk), dan semut (diwakili oleh jari kelingking). Suten adalah contoh dari permainan zero-sum game, yang hanya memiliki dua kemungkinan hasil: (1) imbang atau (2) menang untuk satu pemain dan kekalahan bagi pemain lainnya.

Aturan suten cukup sederhana, gajah mengalahkan manusia (gajah menginjak manusia), manusia mengalahkan semut (manusia menginjak semut), dan semut mengalahkan gajah (semut kecil mengalahkan gajah dengan cara menyerang belalai dan telinga gajah yang sensitif). Aturan sederhana ini membuat suten populer di kalangan anak-anak Indonesia dan sering digunakan sebagai metode pemilihan yang adil antara dua orang. Lihat gambar berikut untuk ilustrasi.



Dua orang sahabat, Eko dan Ganesh, suka menggunakan suten untuk menyelesaikan masalah mereka atau memutuskan sesuatu yang sepele. Untuk menyelesaikan masalah, mereka melakukan N ronde suten. Pemenang permainan ini adalah pemain dengan kemenangan terbanyak. Selain itu, pemenang memiliki hak untuk menyelesaikan masalah yang sebelumnya telah mereka sepakati. Tugas Anda adalah menentukan hasil permainan suten ini.



Format Masukan dan Keluaran

Masukan terdiri dari dua baris yang setiap barisnya memuat N karakter ($N \leq 100$) dan setiap dua karakter berturut-turut dipisahkan oleh spasi. Karakter dapat berupa e,h, atau a. Dalam hal ini e mewakili gajah, h mewakili manusia, dan a mewakili semut. Tidak ada informasi tentang N , Anda harus membacanya dari masukan. Baris pertama mewakili gerakan tangan Eko, sedangkan baris kedua mewakili gerakan tangan Ganesh.

Keluaran adalah string “Eko wins” jika Eko memenangkan permainan, “Ganesh wins” jika Ganesh memenangkan permainan, atau “Draw” jika permainan berakhirimbang (catatan: string keluaran tanpa tanda kutip).

Contoh Masukan/Keluaran

Masukan 1
e a h h a a
Keluaran 1
Eko wins
Masukan 2
a a e h e h a e
Keluaran 2
Ganesh wins
Masukan 3
e h e a a a a e e h
Keluaran 3
Draw

Penjelasan Contoh Masukan/Keluaran

Pada contoh masukan keluaran pertama, kita memiliki permainan yang terdiri dari tiga putaran. Permainan ini dimenangkan oleh Eko. Babak pertama dimenangkan oleh Eko (gajah lawan manusia), babak kedua adalah seri (kedua pemain memilih semut), dan babak terakhir juga dimenangkan oleh Eko (manusia versus semut). Permainan menghasilkan dua kemenangan untuk Eko dan sekali imbang.