

Implementați un algorithm similar unui joc de paintball. Jocul se desfășoară între 2 echipe de jucători. Fiecare jucător poate fi lovit de un număr individual de ori. La atingerea numărului respectiv de lovituri, jucătorul este eliminat și jocul se continuă în lipsa lui. Fiecare jucător este caracterizat de **cel puțin** următoarele atribute:

- un șir de 15 caractere, reprezentând numele jucătorului
- un întreg, reprezentând echipa din care face parte
- un întreg, reprezentând numărul de lovituri pe care le poate încasa până la eliminare (hitpoints).

Se citesc de la tastatură un număr întreg, reprezentând numărul de jucători și apoi datele pentru fiecare jucător, câte un atribut pe câte o linie distinctă. Ulterior, se citește un întreg în funcție de care se execută diferite funcționalități, astfel:

1. Se vor afișa pe ecran membrii echipei #1 si apoi ai echipei #2, în ordinea în care au fost citați de la tastatură.
Afișarea va urmări formatul:
<nume> <echipa> <hitpoints>
2. Se va afișa pe ecran numărul celei mai robuste echipe (cea mai mare valoare de hitpoints cumulată între jucătorii aceleiași echipe).
3. Se citesc suplimentar de la tastatură valori întregi până la întâlnirea valorii 100. Fiecare echipă trage, pe rând către echipa adversă și lovește al x-lea jucător dintre cei rămași, unde x este valoarea citită de la tastatură și reprezintă indexul în așezarea lor din cadrul echipei (începând de la 0). Dacă, în schimb, valoarea este -1, înseamnă că lovitura a fost ratată. Echipa #1 este cea care atacă prima.
Se va afișa pe ecran scorul fiecărei echipe = numărul de ținte lovite de fiecare echipă, pe rânduri diferite.
4. Are loc același algoritm ca în cazul 3. După citirea loviturilor se afișează starea celor 2 echipe, conform punctului 1.

Exemplu

1. Test #1

Input	Output
5 Alice 2 2 Bob 2 1 Cooper 1 4 Damian 2 3 Eustace 1 3 1	Cooper 1 4 Eustace 1 3 Alice 2 2 Bob 2 1 Damian 2 3
Explicație: S-au citit numărul de jucători (5), datele lor și comanda 1. S-au afișat datele celor 5 jucători, începând cu cei din echipa #1, în ordinea citirii de la tastatură.	

2. Test #2

Input	Output
5 Alice 2 2 Bob 2 1 Cooper 1	1

4 Damian 2 3 Eustace 1 3 2	
Explicație: S-au citit numărul de jucători (5), datele lor și comanda 2. Echipa 1 are un total de 7 hitpoints, iar echipa 2 un total de 6 hitpoints. Se va afișa, deci, valoarea 1.	

3. Test #3

Input	Output
5 Alice 2 2 Bob 2 1 Cooper 1 4 Damian 2 3 Eustace 1 3 3 0 0 0 1 -1 0 1 -1 0 100	4 3
Explicație: S-au citit numărul de jucători (5), datele lor și comanda 3, urmată de indecșii loviturilor alternative. Loviturile sunt următoarele: Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #2 este lovit Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #1 este lovit Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #2 este lovit Se citește 1 => jucătorul de index 1 din echipa #1 este lovit Se citește -1 => niciun jucător din echipa #2 nu este lovit Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #1 este lovit Se citește 1 => jucătorul de index 1 din echipa #2 este lovit Se citește -1 => niciun jucător din echipa #1 nu este lovit Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #2 este lovit Se citește 100 => se calculează numărul de lovituri ale fiecărei echipe. Echipa #1 a lovit de 4 ori, iar echipa #2 de 3 ori. Se afișează pe ecran aceste valori, pe câte un rând diferit.	

4. Test #4

Input	Output
-------	--------

5 Alice 2 2 Bob 2 1 Cooper 1 4 Damian 2 3 Eustace 1 3 4 0 0 0 1 -1 0 1 -1 0 100	Cooper 1 2 Eustace 1 2 Damian 2 2
<p>Explicație:</p> <p>S-au citit numărul de jucători (5), datele lor și comanda 4, urmată de indecșii loviturilor alternative.</p> <p>Echipele formate și hitpoints aferente sunt:</p> <p>Echipa #1: Cooper (4), Eustace (3)</p> <p>Echipa #2: Alice (2), Bob (1), Damian (3)</p> <p>Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #2 este lovit => Echipa #2: Alice (1), Bob (1), Damian (3)</p> <p>Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #1 este lovit => Echipa #1: Cooper (3), Eustace (3)</p> <p>Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #2 este lovit => Alice este eliminată => Echipa #2: Bob (1), Damian (3)</p> <p>Se citește 1 => jucătorul de index 1 din echipa #1 este lovit => Echipa #1: Cooper (3), Eustace (2)</p> <p>Se citește -1 => niciun jucător din echipa #2 nu este lovit => Echipa #2: Bob (1), Damian (3)</p> <p>Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #1 este lovit => Echipa #1: Cooper (2), Eustace (2)</p> <p>Se citește 1 => jucătorul de index 1 din echipa #2 este lovit => Echipa #2: Bob (1), Damian (2)</p> <p>Se citește -1 => niciun jucător din echipa #1 nu este lovit => Echipa #1: Cooper (2), Eustace (2)</p> <p>Se citește 0 => jucătorul de index 0 din echipa #2 este lovit => Bob este eliminat => Echipa #2: Damian (2)</p> <p>Se citește 100 => se afișează starea actuală a celor 2 echipe conform subpunctului 1.</p>	