Alunos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Problema: PISCINA E BALDES**

Andrea, Carlos e Marcelo são muito amigos e passam todos os finais de semana à beira da piscina. Enquanto Andrea se bronzeia ao sol, os dois ficam jogando Bolhas. Andrea, uma desenvolvedora de jogos muito esperta, já disse a eles que não entende por que passam tanto tempo jogando um jogo tão primário.

Usando o computador portátil dela, os dois informam um inteiro N e uma sequência aleatória de inteiros de tamanho N é gerada.

O jogo então começa, cada jogador faz um movimento, e a jogada passa para o outro jogador. Marcelo é sempre o primeiro a começar a jogar. Um movimento de um jogador consiste na escolha de um par de elementos **consecutivos** da sequência que estejam fora de ordem e em inverter a ordem dos dois elementos. Por exemplo, dada a sequência gerada aleatoriamente 4, 4, 7, 3, 8, 5, o jogador pode inverter as posições de **7 e 3** ou de **8 e 5**, mas não pode inverter as posições de 3 e 8, nem de 4 e 7, também não pode inverter 4 e 4 pois são iguais. Continuando com o exemplo, se o jogador decide inverter as posições de 7 e 3 então a nova sequência será 4, 4, 3, 7, 8, 5.

Mais cedo ou mais tarde, a sequência ficará ordenada crescente. Perde o jogador impossibilitado de fazer um movimento. Andrea, com algum desdém, sempre diz que seria mais simples jogar cara ou coroa, com o mesmo efeito. Sua missão é ler a partir do teclado um inteiro N indicando o tamanho da sequência aleatória, gerar a sequência aleatória e determinar quem ganha o jogo, dada a sequência.

**Entrada:**

A entrada contém um caso de teste. Os dados do caso de teste estão numa única linha, e são inteiros separados por um espaço em branco. A linha contém um inteiro N seguido da sequência (X1 , X2 , . . . , XN ) de N inteiros distintos dois a dois, veja um exemplo de entrada:

5 1 5 3 4 2

**Saída:**

Seu programa deve imprimir o nome do vencedor, por exemplo Marcelo, sem espaços em branco. Veja o exemplo de saída:

Marcelo