

XIII BXComp

13º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2023

1ª Etapa - Desafio X

Prince of Persia

O jogo Prince of Persia foi um jogo da década de 80 muito famoso, que teve continuidade na sua série de jogos e rendeu até um filme de sessão da tarde. O primeiro jogo, lançado em 1989, foi um marco no avanço da animação dos jogos eletrônicos da época.

O Prince tem uma habilidade especial: manipular o tempo. Ele, com auxílio da sua adaga mágica, pode voltar alguns segundos no tempo. Porém, a adaga quebrou, o príncipe tá sem dindin e veio até a EACH-USP pedir para um programador meia tijela (você) consertar a adaga dele, para que ele possa voltar para Persia e continuar lutando contra o mal.



Figure 1: Prince of Persia 1989

Tarefa

A adaga do príncipe emite um código toda vez que o botão dela é pressionado. O problema é que esse código **ÀS VEZES** sai erradão, e a soma dos números das posições ímpares do código sai menor ou igual que o último dígito do código (tempo que o Prince vai voltar no tempo). O último dígito **NÃO** deve ser considerado na soma.

Dito isso, você é responsável por consertar a adaga do Prince, e para você conseguir ver o código a cada uso da adaga, você precisa pressionar o botão, isto é, usar a adaga. Se ela falhar, tudo bem, você vai imprimir uma mensagem informando que a adaga está ruim. Até aí, tudo bem. O problema é se a arma mágica funcionar, já que isso vai fazer você voltar no tempo!!!

Caso você volte no tempo, não deve exibir as x mensagens anteriores, sendo x o último dígito do código **correto** exibido.

Obs: a primeira posição é 0, ou seja, no número 123, os números das posições ímpares são: 2

Entrada

A entrada consiste em um número inteiro n que representa a quantidade de casos teste. Após isso, virão n códigos aleatórios que você deve analisar.

Saída

A saída deve ser "adaga do tempo miadíssima to fora" se a soma dos números das posições ímpares for menor ou igual que o último dígito, e "essa adaga não tá bixada" caso contrário.

Exemplo de Entrada

```
6
0123
117191821
011
02319
83710531252
938360539
```

Exemplo de Saída

```
essa adaga não ta bixada
essa adaga não ta bixada
adaga do tempo miadissima to fora
```