

XIII BXComp

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

1ª Etapa - Desafio X

Paku-Paku

Você sabia que o nome original do Pac Man era Puck Man? Dá pra pensar que é porque ele se parece com um Puck de Hockey, mas na verdade vem da palavra japonesa 'Paku-Paku' que é o barulho que se faz quando se abre e fecha a boca. Eles mudaram porque acharam que Puck man seria muito fácil de vandalizar, sabe, poderiam riscar o 'P' e transformar em um 'F' ou algo assim...

XXXXXX

Tarefa

Nosso herói amarelinho nasce com 0 pontos e 3 vidas, spawnando num mapa que é uma matriz quadrada, sempre na posição 0,0. Sua movimentação é sempre a mesma:

- começa sempre na coluna 0 de cada linha;
- em cada linha, anda apenas a quantidade de posições que o jogador pedir ou até chegar ao final da linha, após isso, passa para a próxima;
- na última linha, SEMPRE percorre todas as posições.

Também temos os fantasminhas! Eles estão parados em suas posições assustadoras e não se movem. Quando o Pacman cruza com um deles, perde uma vida e metade dos pontos que acumulou (arredondados para baixo). Ah, esses pontos valiosos estão espalhados em todos os lugares, exceto onde os fantasmas estão e na primeira coluna de cada linha!

Se perder todas suas vidas, é GAME OVER! :(

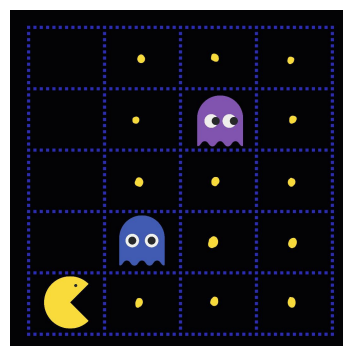


Figure 1: Pacman

Entrada

A entrada consiste em um inteiro n com a quantidade de casos teste. Para cada caso teste, você terá um inteiro x para definir o tamanho da matriz quadrada; $x-1$ inteiros para definir o quanto o pacman deve andar em cada linha; inteiro y para definir a quantidade de fantasmas no mapa e, por fim, y posições no formato " a,b " que representam a posição do fantasma

Saída

A saída deve ser "GAME OVER!! vc eh muito ruim e morreu!" se o Pacman morreu. Se ainda há vidas disponíveis, a saída deve ser "YOU WIN!!!!!!!!!!!!!! campeao mandou muito com x pontos e y vidas :D", sendo x o número de pontos e y o número de vidas ao final do jogo.

Exemplo de Entrada

```
3
5
3 1 1 3
4
0,2 2,0 1,4 3,4
3
2 2
3
0,2 1,1 2,0
4
0 15 2
1
2,1
```

Exemplo de Saída

```
YOU WIN!!!!!!!!!!!!!!  campeão mandou muito com 10 pontos e 1 vidas :D
GAME OVER!!  vc eh muito ruim e morreu!
YOU WIN!!!!!!!!!!!!!!  campeão mandou muito com 6 pontos e 2 vidas :D
```