

Problema 9-E1 – Campionat de fotbal

Clasamentul echipelor ce participă la un campionat de fotbal se realizează întotdeauna pe baza rezultatelor meciurilor disputate între echipele participante. Fotbalul se joacă pe goluri, astfel că o echipă este declarată câștigătoare dacă înscrie mai multe goluri decât cealaltă. Dacă ambele echipe înscriu la fel de multe goluri, meciul este declarat remiză. Este cunoscut faptul că o victorie se punctează cu 3 puncte, o remiză cu un punct, iar în cazul unei înfrângeri echipa în cauză nu primește niciun punct. La finalul campionatului, echipele sunt ordonate în funcție de numărul de puncte acumulate, cea cu cele mai multe puncte câștigând trofeul.

Cerință

Stabiliți clasamentul final al campionatului de fotbal pe baza rezultatelor directe între echipele participante.

Date de intrare

Se vor citi de la tastatură (fluxul *stdin*) următoarele date:

- o valoare întreagă k reprezentând numărul de echipe participante, urmată de caracterul *newline* (tasta *Enter*);
- o valoare întreagă n reprezentând numărul de meciuri disputate în campionat, urmată de caracterul *newline* (tasta *Enter*);
- n linii reprezentând rezultatele celor n meciuri disputate, în următorul format:

<Nume echipa 1> <Numar goluri echipa 1> – <Numar goluri echipa 2> <Nume echipa 2>

Entitățile componente ale liniilor reprezentând rezultate sunt separate printr-un spațiu, ca în exemplul dat în final. Fiecare dintre cele n linii reprezentând rezultate este urmată de caracterul *newline* (tasta *Enter*).

Date de ieșire

Programul va afișa pe ecran (stream-ul standard de ieșire), lista de k echipe participante, sortată în ordinea numărului de puncte. Fiecare dintre cele k linii va avea formatul de mai jos (între entitățile componente fiind câte un spațiu, ca în exemplul dat în final):

<Nume echipa> <Numar puncte> <Numar goluri inscrise> <Numar goluri primite>

ATENȚIE la respectarea cerinței problemei: afișarea rezultatelor trebuie făcută EXACT în modul în care a fost indicat! Cu alte cuvinte, pe stream-ul standard de ieșire nu se va afișa nimic în plus față de cerința problemei; ca urmare a evaluării automate, orice caracter suplimentar afișat, sau o afișare diferită de cea indicată, duc la un rezultat eronat și prin urmare la obținerea calificativului „Respins”.

Restricții și precizări

- Numele echipelor nu conțin alte caractere în afară de a, b, ..., z și A, B, ..., Z.
- Garantăm faptul ca nu vor exista echipe cu același număr de puncte.
- Atenție:** În funcție de limbajul de programare ales, fișierul ce conține codul trebuie să aibă una din extensiile .c, .cpp, .java, sau .m. Editorul web **nu va adăuga automat** aceste extensii și lipsa lor duce la imposibilitatea de compilare a programului!
- Atenție:** Fișierul sursă trebuie numit de candidat sub forma: <nume>.<ext> unde nume este numele de familie al candidatului și extensia este cea aleasă conform punctului anterior. Atenție la restricțiile impuse de limbajul Java legate de numele clasei și numele fișierului!

Exemplu

Intrare	Ieșire
4 6 Romania 4 - 0 Franta Italia 2 - 1 Rusia Franta 3 - 0 Italia Rusia 2 - 2 Romania Romania 1 - 0 Italia Franta 2 - 1 Rusia	Romania 7 7 2 Franta 6 5 5 Italia 3 2 5 Rusia 1 4 6
Explicații: 1. Romania: 3 puncte din meciul cu Franta + 1 punct din meciul cu Rusia + 3 puncte din meciul cu Italia. 7 goluri înscrise (4 cu Franta, 2 cu Rusia și 1 cu Italia). 2 goluri primite (2 cu Rusia) 2. Italia: 3 puncte din meciul cu Rusia + 0 puncte din meciul cu Franta + 0 puncte din meciul cu Romania. 2 goluri înscrise (2 cu Rusia). 5 goluri primite (1 cu Rusia, 3 cu Franta, 1 cu Romania)	

Timp de lucru: 120 de minute