

점수 집계

시간 제한	0.2초
메모리 제한	512 MB
사용 가능 언어	C, C++
C++ 허용 STL	전체
C++의 경우 main 함수 내의 시작 지점에 다음 내용을 추가하여 cin, cout 의 입출력 속도를 개선할 수 있다. <div>ios_base::sync_with_stdio(false); cin.tie(nullptr); cout.tie(nullptr);</div> 단, 위 내용을 추가할 경우 cin, cout 만 사용해야 하며, scanf, printf 등 C 입출력과 혼용해서 사용하면 안 된다. C++ std::endl의 경우 출력 속도가 느리므로, cout<<endl; 대신 cout<<"\n"; 을 사용하는 것을 권장한다.	

인하대학교에서는 인덕팀과 비룡팀의 친선 농구 경기가 개최되었다. 점수 집계 담당 인하는 맨 처음 0 대 0 의 상황에서 점수가 변할 때마다 인덕팀의 현재 점수, 비룡팀의 현재 점수, 해당 득점을 한 선수를 구분하여 기록해두었다.

예를 들어, 맨 처음 "2 0 sanghun"이라고 기록했다면 인덕팀이 2 점을 득점한 것이고, 득점한 선수는 sanghun 이다. 그 다음 "2 3 yeongjin"이라고 기록했다면 비룡팀이 3 점을 득점한 것이고, 득점한 선수는 yeongjin 이다. 마지막으로, "5 3 junho"라고 기록했다면 인덕팀이 3 점을 득점한 것이고, 득점한 선수는 junho 이다.

경기가 모두 종료되었고, 이제 인하는 빠른 시간 안에 MVP 를 가려 내야 한다. MVP 는 승리한 팀의 선수 중 가장 많은 점수를 획득한 선수로 결정된다.

위 예시에서는 인덕팀이 승리하였으므로, 인덕팀의 선수들 중 가장 많은 점수를 획득한 junho 가 MVP 가 된다.

인하를 도와 MVP를 빠르게 결정하는 프로그램을 만들어보자.

입력

첫 번째 줄에는 테스트 케이스 수 $T(1 \leq T \leq 1,000)$ 가 주어진다. 이후 각 테스트 케이스의 정보가 다음과 같이 주어진다.

- 첫 번째 줄에 점수 기록의 개수 $n(1 \leq n \leq 1,000)$ 이 주어진다.
- 두 번째 줄부터 n 개의 줄마다 인덕팀의 현재 점수 $A_i(0 \leq A_i \leq 3,000)$, 비룡팀의 현재 점수 $B_i(0 \leq B_i \leq 3,000)$, 해당 득점을 한 선수 $C_i(1 \leq |C_i| \leq 10)$ 가 공백으로 구분되어 주어진다. C_i 에 포함되는 문자는 영어 소문자로 한정하며, 참가하는 모든 선수들의 이름은 서로 다르다고 가정한다.

모든 득점 기록에서 두 팀의 점수가 동시에 증가하는 경우는 없으며, 자책골은 발생하지 않았다. 두 팀이 비기는 경우는 없으며, MVP가 반드시 한 명으로 결정되는 경우만 입력으로 주어진다.

출력

각 테스트 케이스마다 MVP의 이름과 득점 수를 공백으로 구분하여 출력한다.

예제 입출력

예제 입력 1	예제 출력 1
2 3 2 0 sanghun 2 3 yeongjin 5 3 junho 6 3 0 integer 6 0 double 6 3 boolean 6 5 character 6 7 string 6 9 float	junho 3 boolean 3