

Tema - 2

Batalha de Pomekons

Depois de capturar muitos Pomekons, Dabriel e Guarte resolveram batalhar. A forma de duelo é simples, cada treinador coloca um pomekon na batalha e vence quem tem o Pomekon com maior valor de golpe, que é definido da seguinte maneira:

$$ValorGolpe = \frac{Ataque + Defesa}{2} + Bonus$$

O Bônus será dado ao Pomekon do treinador que estiver em um level de valor par.

Neste problema será dado a você o valor do bônus aplicado, os valores de ataque e defesa do Pomekon de Dabriel e Guarte e seus respectivos níveis, cabe a você informar o ganhador da batalha.

Entrada

A entrada é composta por diversas instâncias. A primeira linha da entrada contém um inteiro **T** indicando o número de instâncias. Cada instância começa com um inteiro **B** ($0 \leq B \leq 100$), que indica o valor do bônus aplicado. Nas duas linhas seguintes terão três inteiros **A_i**, **D_i** e **L_i** ($1 \leq A_i, D_i \leq 100$, $1 \leq L_i \leq 50$), representando o valor de ataque do Pomekon, o valor de defesa e o level do treinador. A primeira linha representa o Pomekon de Dabriel e a segunda o de Guarte.

Saída

Para instância na entrada você deverá imprimir o nome do treinador que irá vencer a batalha, em caso de empate imprima: "Empate", sem aspas.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3	Guarte
5	Empate
12 23 15	Dabriel
42 12 20	
2	
52 1 11	
1 52 1	
3	
95 12 22	
5 51 21	