

## VAMPIROS

Felipinho está empolgado com seu novo jogo de RPG sobre guerras entre clãs de vampiros. Nesse jogo ele representa um personagem de um vampiro e constantemente entra em conflito contra vampiros de outros clãs. Tais batalhas são realizadas com base nas características de cada personagem envolvido e com a ajuda de um dado comum de seis faces.

Por simplicidade, vamos considerar apenas as lutas entre dois vampiros, *vampiro 1* e *vampiro 2*. Cada um possui uma energia vital (chamaremos de *EV1* e *EV2* respectivamente) e, além disso, são determinadas uma força de ataque *AT* e uma capacidade de dano *D*.

O combate é realizado em turnos (*T*) da maneira descrita a seguir. A cada turno um dado é rolado, se o valor obtido for menor do que ou igual a *AT*, o *vampiro 1* venceu o turno, caso contrário o *vampiro 2* é quem venceu. O vencedor suga energia vital do adversário igual ao valor *D*, ou seja, *D* pontos de *EV* são diminuídos do perdedor e acrescentados ao vencedor. O combate segue até que um dos vampiros fique com *EV* igual a ou menor do que zero.

Por exemplo, suponhamos que  $EV1 = 7$ ,  $EV2 = 5$ ,  $AT = 2$ ,  $D = 4$ . Rola-se o dado e o valor obtido foi 3. Nesse caso, o *vampiro 2* venceu o turno e, portanto, 4 pontos de *EV* são diminuídos do *vampiro 1* e acrescentados ao *vampiro 2*. Sendo assim, os novos valores seriam  $EV1 = 3$  e  $EV2 = 9$ . Observe que se no próximo turno o *vampiro 2* ganhar novamente, o combate irá terminar.

Os valores de *AT* e *D* são constantes durante todo o combate, apenas *EV1* e *EV2* variam.

Assim, construa um programa para Felipinho que a partir de valores iniciais de *EV1*, *EV2*, além de *AT* e *D*, execute *T* turnos em um combate e determine no final se houve empate ou quem ganhou (*vampiro 1* ou *vampiro 2*).

### Entrada

A entrada contém vários casos de teste armazenados em um vetor. Cada caso de teste possui cinco inteiros *EV1*, *EV2*, *AT*, *D* e *T* ( $1 \leq EV1$ ,  $EV2 \leq 10$ ,  $1 \leq AT \leq 5$ ,  $1 \leq D \leq 10$ ,  $1 \leq T \leq 100$ ). A separação de cada caso de teste é um único 0. O final da entrada é indicado por dois zeros.

### Saída

Para cada caso de teste da entrada seu programa deve imprimir a primeira linha com os valores iniciais do combate (*EV1*, *EV2*, *AT*, *D* e *T*). Nas próximas linhas, cada uma contendo as informações do turno com sete informações (*EV1*, *EV2*, *AT*, *D*, o número do turno - iniciando em 1 - o valor do dado sorteado e o vampiro que ganhou o turno). No final dos *T* turnos indique se houve empate ou quem ganhou (*vampiro 1* ou *vampiro 2*). O combate pode terminar antes dos *T* turnos, caso se defina um ganhador. A separação entre as saídas de um caso de teste e outro deverá ser uma linha em branco.

## Exemplo

### Entrada

1 1 3 1 2 0 8 5 3 2 4 0 0

### Saída

EV1	EV2	AT	D	T	DADO	quem_ganhou
1	1	3	1	2		
0	2	3	1	1	5	vampiro_2
vampiro_2 ganhou						

EV1	EV2	AT	D	T	DADO	quem_ganhou
8	5	3	2	4		
10	3	3	2	1	3	vampiro_1
12	1	3	2	2	1	vampiro_1
10	3	3	2	3	5	vampiro_2
8	5	3	2	4	4	vampiro_2
vampiro_1 ganhou						

## Restrições

$1 \leq EV1$   
 $EV2 \leq 10$   
 $1 \leq AT \leq 5$   
 $1 \leq D \leq 10$   
 $1 \leq T \leq 100$

### Instruções para entrega

O programa será avaliado no dia 24/06 e a nota será para compor a 2ª avaliação. Máximo 3 alunos por grupo.