



PAR OU ÍMPAR

A Itália é um país conhecido por sua história marcante, que envolve períodos importantes para a humanidade, como o Império Romano, o Renascimento, entre outros. Contudo, a Itália também se destaca em outros quesitos, não tão relevantes, mas também importantes. Na Itália surgiram diversas brincadeiras que são utilizadas até os dias atuais como o famoso “cara ou coroa”, por exemplo. O “Jogo de Mora”, nascido na região italiana de Vêneto, foi trazido ao Brasil por imigrantes, e funcionava da seguinte maneira: os participantes se reuniam em roda e mostravam entre 0 e 5 dedos das mãos. Ganhava quem somasse esse número mais rápido e falasse primeiro. Inclusive, o jogo “Dois ou um” é derivado do Mora. O “Par ou Ímpar” também surgiu de uma adaptação do “Jogo de Mora”, onde a disputa ocorre entre dois jogadores. Um diz “par”, e o outro, “ímpar”, mantendo as mãos atrás, fechadas. Depois, os dois trazem uma das mãos para a frente ao mesmo tempo, apresentando zero, um, dois, três, quatro ou cinco dedos. Somam-se o número de dedos colocados pelos dois. Se a soma é um número par, ganha quem disse “par”, se é ímpar, ganha quem disse “ímpar”

Tarefa

O professor Gil Eduardo, por questões estudantis, acabou indo morar “quase” sozinho muito cedo, aos 14 anos, na gelada capital paranaense. Neste período, ele morou com seu irmão mais velho, Luiz Gustavo. A convivência, como acontece com quase todos os irmãos durante a adolescência, tinha suas peculiaridades, devido às diferenças de personalidade. Enquanto Gil Eduardo era um adolescente organizado, seu irmão sempre foi muito bagunceiro (baseado em fatos reais). Os comportamentos distintos costumavam gerar atritos, principalmente, sobre quem deveria ou não efetuar a organização da casa, já que a bagunça sempre era feita pelo irmão mais velho. Diante deste contexto, os dois irmãos criaram a seguinte logística: nos finais de semana, descanso, ninguém precisa organizar a casa; às terças e quintas, Gil Eduardo organiza a casa; às quartas e sextas, Luiz Gustavo organiza a casa. Contudo, faltava ainda a segunda-feira, que por ser logo após o fim

de semana, era o dia em que a casa estava mais desorganizada, demandando ainda mais trabalho. Como nenhum dos dois queria organizar a casa nas segundas, decidiram que este dia seria decidido no “Par ou Ímpar”.

Entrada

A entrada é composta por vários conjuntos de teste. A primeira linha de um conjunto de teste contém duas strings “s1” e “s2”, que são os nomes dos dois irmãos, considerando que o primeiro nome escolheu par e o segundo escolheu ímpar. A segunda linha contém dois números inteiros “n1” e “n2”, jogados por cada um deles, respectivamente. O final da entrada é indicado s1=”fim” e n2=”fim”.

Restrições de Entrada

As entradas “n1” e “n2”, que referem-se aos valores (mão) jogados pelos dois irmãos, devem ser maior ou igual a zero e menor ou igual a cinco ($0 \leq n1 \leq 5$ e $0 \leq n2 \leq 5$). Se as entradas não respeitarem tais restrições, a mensagem “Entrada Inválida” deve ser apresentada para o conjunto de testes em questão.

Saída

Para cada conjunto de teste de entrada, seu programa deve produzir duas linhas de saída. A primeira linha deve conter o identificador do conjunto de teste no formato “Teste n”, onde “n” é numerado a partir de 1. A segunda linha deve apresentar o nome do irmão que perdeu o “par ou ímpar” e será o responsável por organizar a casa na segunda-feira em questão.

Exemplos

Entrada:

Gil Luiz
3 4

Luiz Gil
5 5

Luiz Gil
4 6

Gil Luiz
6 3

Gil Luiz

3 3

Luiz Gil

4 1

fim fim

Saída:

Teste 1

Gil

Teste 2

Gil

Teste 3

Entrada Inválida

Teste 4

Entrada Inválida

Teste 5

Luiz

Teste 6

Luiz