

## VIII BXComp

8º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2018

### 4ª Etapa – Desafio 2

#### Sorte

Strange e Holmes, dois alunos de Sistemas de Informação, precisavam decidir qual dos dois é o mais sortudo e deve entregar o trabalho final da disciplina de Ciências da Natureza feito por eles. Para isso, a dupla elaborou um jogo que testa a sorte dos jogadores através de um duelo com um dado de seis faces.

Para ajudar a dupla, você está encarregado de confeccionar um programa capaz de computar o resultado do duelo.

#### Tarefa

Um duelo é composto por seis rodadas nas quais cada jogador acumula pontos ao jogar o dado. A pontuação obtida em uma rodada é igual ao número obtido no dado. Há porém, dois números que, além de contarem para a pontuação, possuem efeitos especiais. O número seis, por ser o mais sortudo, dobra a pontuação obtida na próxima rodada. O número um, por ser o menos sortudo, anula a pontuação e qualquer efeito obtido na próxima rodada. Existe ainda, devido a forças sobrenaturais, um poder que cada duelista pode usar quando quiser.

O duelista Strange tem o poder “**BuracoDeMinhoca**” que invoca um ponto de número 6 para substituir o primeiro ponto 1 que obteve nas rodadas anteriores à invocação, alterando todos os efeitos desde então.

O duelista Holmes tem o poder “**TrocaElementar**” que faz com que o último número 6 obtido pelo seu adversário seja trocado pelo último número obtido por Holmes. O número 6 entra como próximo número de Holmes ou, caso seja a última rodada, substitui o último número.

Cada duelista pode utilizar seu poder somente uma vez em cada duelo e ele não pode utilizá-lo antes do começo nem após o final do duelo. Ao final das seis rodadas, ganha aquele que obtiver mais pontos.

## Entrada

A entrada conterá  $n$  duelos, onde  $n$  é um número inteiro maior que 0 dado na primeira linha. Para cada duelo, haverá seis linhas contendo dois inteiros  $x$  e  $y$  tais que  $1 \leq x \leq 6$  e  $1 \leq y \leq 6$ , em que  $x$  representa o número obtido por Strange e  $y$  o obtido por Holmes. Em qualquer momento entre essas linhas, poderá haver uma linha com o poder de algum dos dois duelistas como uma palavra sem espaçamento. Como os poderes são diferentes, não haverá problema de identificação de quem os soltou. **Atenção: a linha do poder não conta como linha de dados jogados.**

## Saída

Para cada um dos duelos, seu programa deverá imprimir “Strange venceu com  $z$  pontos” caso Strange possua mais pontos que Holmes, “Holmes venceu com  $z$  pontos” caso Holmes possua mais pontos ou “De acordo com os dados nao ha vencedores” caso haja um empate, onde  $z$  é um número inteiro que representa a quantidade de pontos do vencedor. Após o último caso de teste haverá uma quebra de linha.

## Exemplo de Entrada

```
2
1 1
3 4
6 2
BuracoDeMinhoca
6 5
5 6
TrocaElementar
1 6
6 6
1 1
5 1
3 6
1 3
6 1
```

## Exemplo de Saída

```
Strange venceu com 41 pontos
Holmes venceu com 21 pontos
```