

VIII BXComp

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

0ª Etapa – Desafio 1

Sorte

Wanessa e Camargo, 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. Ao final das seis rodadas, ganha aquele que obtiver mais pontos.

Entrada

A entrada conterà 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 pelo [Aluno A] e y o obtido por [Aluno B].

Saída

Para cada um dos duelos, seu programa deverá imprimir “Wanessa venceu com z pontos” caso Wanessa possua mais pontos que Camargo, ou “Camargo venceu com z pontos” caso Camargo possua mais pontos ou “De acordo com os dados não há 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
6 5
5 6
1 6
6 6
1 1
5 1
3 6
1 3
6 1

Exemplo de Saída

Wanessa venceu com 30 pontos
Camargo venceu com 21 pontos