

# XIII BXComp

13º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação  
2023

## 0ª Etapa - Desafio 5 2 pontos

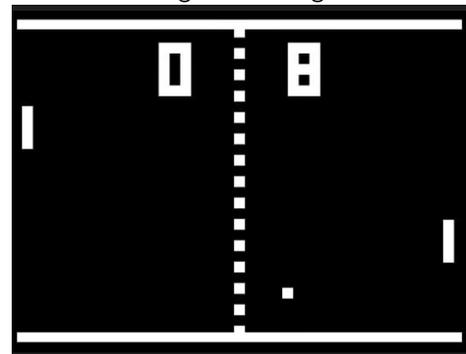
### Parem de pongar na folha

Pong é um jogo eletrônico de esporte de arcade com temática de jogo de mesa, com gráficos bidimensionais, desenvolvido pela Atari. O objetivo do jogo é marcar pontos. Isso ocorre quando o jogador manda a bola para fora da mesa (no lado oposto ao seu) ou quando ele não alcança a bola (desde que a bola tenha batido no lado de sua mesa).

Oh véi, namoral, tem como parar com essa coisa? tentando contextualizar o desafio pelas palavras. Toda vez que a bola bate na folha aparece esse hífen. Mano, para por favor.

O que? Não vai parar? Ah então foi e você também. Não vou explicar nada não.

Figure 1: Pong



### Tarefa

Acho que pararam de jogar, vou explicar rapidamente o que você precisa fazer. Para esse desafio você deve imprimir o seguinte código. Não vão voltar a jogar. Vou ser breve, você tem que fazer isso. Como você faz isso? Será passado os resultados. Eu juro que tentei, mas não dá sempre que eu tento fazer essa bola bate na folha e apaga o que eu fiz.

### Entrada

A entrada consiste em um número inteiro indicando os casos de testes. Em seguida, para cada caso, um número K(ímpar) indicando a quantidade de partidas jogadas. Para cada partida haverá duas pontuações, a do jogador 1 e a do jogador 2.

### Saída

A saída deve mostrar a maior pontuação de cada partida e o número do jogador que ganhou separados por hífen "-", sendo 1(jogador 1) e 2(jogador 2). E, por fim, o texto "Resultado:" com a indicação do jogador com maior número de vitórias. Em caso de empate, deve-se imprimir "Empate".

## Exemplo de Entrada

```
5
3 8 7 2 4 4 8
1 10 10
5 1 1 2 2 3 3 4 4 5 6
1 0 1
3 10 10 13 2 10 12
```

## Exemplo de Saída

```
8-1 4-2 8-2 Resultado: 2
10-Empate Resultado: Empate
1-Empate 2-Empate 3-Empate 4-Empate 6-2 Resultado: 2
1-2 Resultado: 2
10-Empate 13-1 12-2 Resultado: Empate
```