

XIII BXComp

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

4ª Etapa - Desafio 4 3 Pontos

Bolo nas Cadeiras

ESTE DESAFIO ENVOLVE APOSTAS ESPORTIVAS. Você está assistindo a importante final do campeonato de Bolo na Cadeira, uma competição mundialmente famosa na qual os participantes devem escolher entre duas cadeiras, enquanto vendados, a correta para se sentar. Obviamente, a cadeira correta é a cadeira onde está o bolo. Você, como um bom apostador, está confiante que seu atleta é o que tem a maior taxa de sentadas no bolo.



Tarefa

O resultado da rodada (se o atleta sentou no bolo ou não) é dado aos apostadores através de um código, para assim evitar escândalos envolvendo as casas de aposta. Sua função é traduzir o código recebido e informar a todos se deu green ou não. O código é composto por dois números entre 0 e 99999 e é definido como a subtração da quantidade de uns (1) do binário do primeiro número, pela quantidade de uns (1) do binário do segundo número. Caso o resultado da subtração seja par, o atleta sentou no bolo, caso seja ímpar, não sentou.

Figure 1: "Bolo que deve ser sentado"

Entrada

A primeira linha consiste em um inteiro $t(1 \leq t \leq 100)$, a quantidade de casos testes. Para cada caso teste, serão dados dois números inteiros que são o código informando o resultado da partida.

Saída

Deve ser anunciado o resultado de cada partida individualmente. Caso tenha acertado a aposta, o programa deve imprimir "DEU GREEN MARCHAAA ESTOREI NA BET VAMO PRA DUBAI". Caso tenha errado a aposta, deve imprimir "Vermelhou aqui, já era. Pai vou ter que vender a casa".

Exemplo de Entrada

```
3
234 567
4 2
61 89
```

Exemplo de Saída

```
Vermelhou aqui, ja era. Pai vou ter que vender a casa  
DEU GREEN MARCHAAAA ESTOREI NA BET VAMO PRA DUBAI  
Vermelhou aqui, ja era. Pai vou ter que vender a casa
```