

---

**Lluita de rol****P67356\_ca**Setè Concurs de Programació de la FME (2010-12-21)

---

Considereu un joc de rol on dos valents jugadors estan lluitant pel seu honor. Inicialment, cada jugador té uns punts de vida i de manà. Per torns, un jugador ataca a l'altre. Cada jugador té habilitats màgiques que treuen diversos punts de vida a l'enemic, amb un cost de manà específic per a cadascuna. Lògicament, per poder escollir una habilitat cal tenir prou punts de manà. Si s'ataca sense màgia, es treu un punt de vida a l'enemic, i es recuperen cinc unitats de manà (amb un límit: el manà inicial de la partida). Perd el jugador que es queda abans sense punts de vida.



Feu un programa que indiqui el guanyador d'una partida, suposant que els dos jugadors juguen de forma òptima.

**Entrada**

L'entrada consisteix en diversos casos. Cada cas comença amb el nom i els punts de vida i de manà inicials del jugador que comença a jugar, seguits de la mateixa informació del segon jugador. Segueix el nombre  $n$  d'habilitats del primer jugador, seguit de  $n$  nombres (el mal que fa cadascuna), i de  $n$  nombres més (el manà que gasta cadascuna). Finalment, ve la mateixa informació del segon jugador. Supposeu que cada jugador té com a molt 50 habilitats màgiques, i que tant els punts de vida i de manà inicials, com el mal que fa cada habilitat, com el manà que gasta cada habilitat, es troben tots entre 1 i 30.

**Sortida**

Per a cada cas, escriviu el nom del guanyador de la partida.

### Exemple d'entrada

```
A 5 1
B 5 30
0
0
```

```
A 5 20
B 6 30
1 30 21
0
```

```
Corki 30 30
Twitch 30 30
3 1 2 3 1 2 3
3 1 2 3 1 2 3
```

```
Tryndamere 30 30
Garen 30 30
3 1 2 3 1 2 3
3 1 2 29 1 2 30
```

```
Annie 12 23
Ryze 13 25
3 30 30 30 1 10 24
3 30 29 28 23 24 1
```

### Exemple de sortida

```
A
B
Corki
Garen
Annie
```

### Informació del problema

Autor : Enric Cusell

Generació : 2013-09-02 15:51:46

© *Jutge.org*, 2006–2013.

<http://www.jutge.org>