

# XII BXComp

12º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação  
2022

## 1ª Etapa - Desafio 2 3 Pontos

### Pênaltis

Um início duro com uma magra vitória para cima da Sérvia.

Depois, uma bela exibição contra os suíços.

Por fim, uma goleada contra Camarões para sacramentar o primeiro lugar do grupo.

Depois de uma bela campanha na fase de grupos, o Brasil se classifica para a fase de mata-mata da Copa do Mundo! Agora, a nossa seleção canarinho precisa descansar enquanto pode e focar nos próximos jogos para trazer o hexa para casa. Além do preparo mental e físico dos jogadores, o técnico Tite pediu sua ajuda como programador para maximizar as chances de vitória da seleção.

Como todos sabem, os jogos do mata-mata começam a partir das oitavas de final e são eliminatórias de jogo único, isto é, perdeu, tá fora. Os jogos têm seus 90 minutos de tempo regulamentar, mas, em caso de empate, temos primeiro mais 30 minutos de prorrogação e, em último caso, a tão temida disputa de pênaltis.

As penalidades máximas são cobradas intercaladamente em um primeiro bloco de 5 batidas. Depois disso, iniciam-se as cobranças alternadas, que nada mais são do que blocos de 1 batida que ocorrem até que algum time se sobressaia. Nota-se que um jogador só bate um penalti duas vezes se todos os seus 10 companheiros já o tiverem feito pelo menos uma vez.

Dado isso, o técnico Tite quer que você ordene os jogadores para as batidas de modo a maximizar as chances de vitória, tendo em vista seus atributos de pênalti e frieza.

### Tarefa

Você deverá ordenar os jogadores de acordo com a seguinte lógica: Para os primeiros 5 batedores, preze por aqueles com os melhores atributos de pênalti, em ordem crescente desse valor. Caso haja valores repetidos, priorize a ordem dada na entrada.

Já para os demais batedores das alternadas, Tite quer priorizar aqueles atletas mais frios diante da meta. Nessa última parte, os jogadores que batem mais cedo tem maiores chances de, de fato, cobrarem o pênalti. Então faça com que os melhores nesse quesito tenham mais chances de serem utilizados. Para valores repetidos, utilize também a ordem de entrada.



Figure 1: Neymar batendo pênalti em um amistoso contra o Japão

### Entrada

A primeira linha da entrada é um inteiro N que representa o número de jogadores a receber para ordenar. Cada uma das N linhas seguintes terão uma string com o nome do jogador (sem espaços) e dois inteiros representando o atributo de pênalti e frieza, respectivamente.

O número N de jogadores em camo pode variar, porém lembre-se que em um jogo de futebol jogam no máximo 11 por time.

### Saída

A saída deve ser composta por N linhas ordenadas tal qual pedido, cada uma com o nome de um jogador.

### Exemplo de Entrada

```
10
Neymar 91 93
LucasPaqueta 75 88
GabrielJesus 75 78
Alisson 23 68
Rodrygo 74 82
DanielAlves 70 82
Raphinha 78 80
Marquinhos 52 86
Richarlison 77 81
Fred 64 75
```

### Exemplo de Saída

```
LucasPaqueta
GabrielJesus
Richarlison
Raphinha
Neymar
Marquinhos
Rodrygo
DanielAlves
Fred
Alisson
```