

# Llenando piscinas

Tiempo máximo: 1,000 s Memoria máxima: 4096 KiB

<http://www.aceptaelreto.com/problem/statement.php?id=131>

Se acerca el verano y llega el momento de sacar de los armarios y trasteros las piscinas para los niños (y no tan niños), colocarlas en la terraza, patio o jardín y llenarlas de agua para que los pequeños de la casa puedan empezar a disfrutarlas.

Este año la tarea se presenta complicada porque durante el invierno la larga manguera que permitía llevar el agua desde el grifo de la cocina hasta la propia piscina se ha perdido y habrá que hacerlo con un barreño. . .

Para complicar aún más las cosas, también durante el invierno la piscina (a pesar de ser de fibra de vidrio) se ha pinchado y pierde un poco de agua. Aún así, como los pequeños están ansiosos por darse un chapuzón decidimos llenarla cuanto antes, con pinchazo incluido, y luego mientras ellos disfrutaban lo arreglaremos. Dado que la piscina está perdiendo agua constantemente, estará llena únicamente durante un instante de tiempo. En ese preciso momento dejaremos de hacer viajes a la cocina y nos pondremos rápidamente a arreglarla.

Como dice el refrán “mal de mucho consuelo de tontos”; la tarea de llenado será un poco más llevadera gracias al consuelo de saber que nuestro vecino está en la misma situación. A través del seto del jardín podemos verle haciendo viajes como un loco de su cocina a su piscina, para compensar el pinchazo que también él tiene. La pregunta es ¿quién tardará menos en llenar la piscina?

## Entrada

La entrada estará compuesta de múltiples casos de prueba, cada uno en una línea.

Cada uno de los casos de prueba empezará con la descripción de una “competición” entre nosotros y el vecino. Los tres primeros números indican los litros de agua de nuestra piscina ( $1 \leq p \leq 10^9$ ), el número de litros de nuestro barreño ( $1 \leq b \leq 10^9$ ) y por último los litros de agua que la piscina pierde durante el viaje. A continuación aparecen tres números para indicar la misma información pero de nuestro vecino.

La entrada termina cuando alguna de las piscinas no tiene capacidad (aparece a cero).

## Salida

Para cada caso de prueba aparecerá una línea compuesta por el ganador y el número de viajes que ha realizado. Como ganador, se indicará **YO** si nosotros terminamos antes de llenar la piscina (hacemos menos viajes para conseguirlo) y **VECINO** si es el vecino. En caso de empate, se indicará **EMPATE**.

## Entrada de ejemplo

```
10 5 1 15 6 1
50 5 1 50 5 0
50 5 1 50 5 6
0 0 0 0 0 0
```

## Salida de ejemplo

```
EMPATE 3
VECINO 10
YO 13
```

**Autores:** Marco Antonio Gómez Martín, Patricia Díaz García y Pedro Pablo Gómez Martín.

**Revisor:** Catalina Molano Alvarado.