

## ¡Piedra, Papel, Tijera!

Contribución de Agustín Santiago Gutiérrez

### Descripción del problema

Ana y Bartolo juegan a uno de los juegos más populares del planeta: el archifamoso "Piedra, Papel, Tijera".

En este juego, cada uno de los jugadores elige una de tres opciones posibles: *Piedra*, *Papel*, o *Tijera*. Es fundamental que ambos jugadores realicen la elección en simultáneo, sin saber lo que eligió el rival.

El ganador del juego se determina de acuerdo a las siguientes reglas:

- Piedra vence a Tijera (Es posible desafilarse una tijera con una piedra común y corriente. Otra buena estrategia es romper la tijera a pedrazos).
- Tijera vence a Papel (Es muy fácil cortar papeles con una tijera).
- Papel vence a Piedra (Bueno, a alguien le tenía que ganar, pobre papel).
- Si ambos jugadores eligen la misma opción, el juego resulta en empate.

Las reglas anteriores permiten siempre decidir el resultado del juego.

Se te pide que escribas un programa **ppt.cpp** o **ppt.pas**, que reciba las opciones que eligieron Ana y Bartolo, y determine el ganador.

### Datos de entrada

Se reciben en una única línea dos palabras separadas por un espacio, que indican en el siguiente orden:

1. La opción elegida por **Ana**
2. La opción elegida por **Bartolo**

Las opciones pueden ser únicamente "Piedra", "Papel" o "Tijera", escritas exactamente de esta manera (sin las comillas).

### Datos de salida

Se debe escribir una única línea, con la palabra "Ana" si es Ana quien gana el juego, "Bartolo" si es Bartolo quien gana, o bien "Empate" si el resultado del juego es un empate.

**Nota:** Toda la salida debe respetar el uso de mayúsculas y minúsculas exactamente como se ha indicado.

### Ejemplo

Si la entrada fuera:

```
Piedra Tijera
```

La salida debería ser:

```
Ana
```