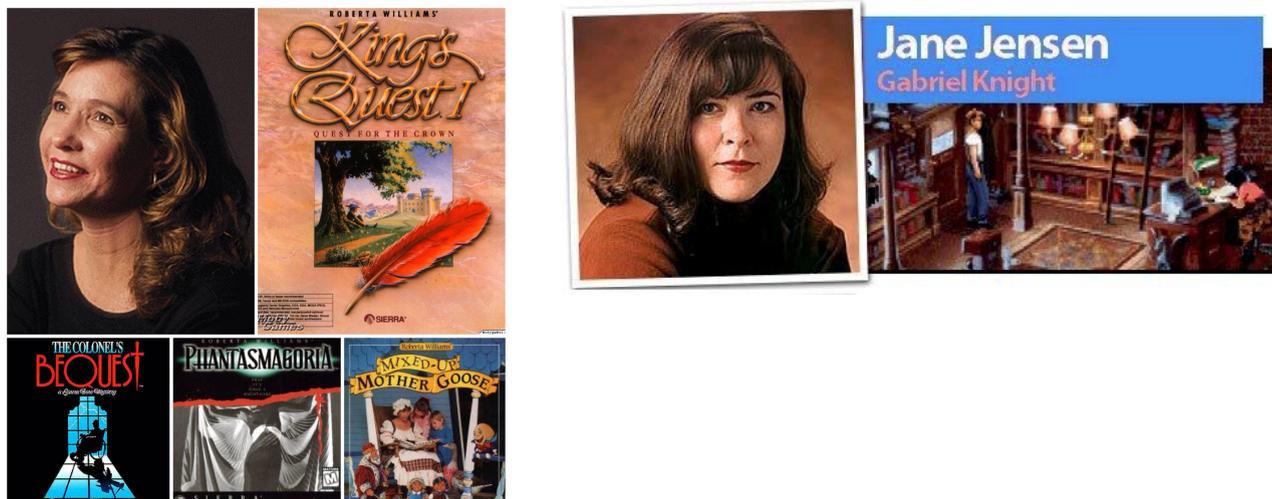


Problema D: Escape de videojuegos



ProgramaMe Regional Online Valencia 2017-2018 - CEEDCV (Valencia)



Curiosciencio ha aprendido que el juego es una excelente herramienta de aprendizaje. Y uno de los juegos más populares hoy en día son los videojuegos.

Investigando sobre el papel de la mujer en el diseño de videojuegos, se ha encontrado con dos pioneras en el diseño de aventuras gráficas: Roberta Williams, de la que destaca el diseño de la saga “King Quest” y Jane Jensen, famosa por la saga “Gabriel Knight”. Incluso ambas llegaron a trabajar juntas en el diseño de “King Quest VI”.

Curiosciencio ha decidido ponerse a jugar a estos clásicos de los videojuegos, adquiriéndolos de forma legal en gog.com.

Se ha dado cuenta de que en estos juegos, habitualmente, había laberintos donde debías elegir un camino y en el que si elegías mal morías irremediablemente.

Curiosciencio antes de jugar ha planeado los movimientos a realizar.

Realiza un programa que, dado un punto de inicio, un punto de final y un camino, compruebe si los movimientos de *Curiosciencio* le llevan a la meta, a la muerte o le dejan en un punto perdido del laberinto.

Entrada

En primer lugar, un número N indicando cuántos casos de prueba habrá.

- $1 \leq N \leq 100$

Por cada caso de prueba habrá:

- Una línea con el número H indicando el número de habitaciones. Las habitaciones siempre se numerarán del 1 al H, ambos incluidos.
 - $2 \leq H \leq 40$
 - Suponemos que *Curiosencio* comienza siempre en la habitación 1 y la habitación final a alcanzar es la H.
- Una línea C indicando el número de conexiones entre habitaciones.
 - $1 \leq C \leq 20$
- C líneas con 2 enteros A y B (2 habitaciones distintas) que indican que existe posibilidad de ir de la habitación A a la B (y viceversa).
- Una línea con varios enteros separados por comas (sin espacios) que indican los movimientos que quiere realizar *Curiosencio* para tratar de llegar de la habitación 1 a la H. No habrá juegos de prueba donde una vez llegado a la habitación H, salga de ella. Dicha línea tendrá como mucho 4000 caracteres.
 - Habrá al menos algún paso.
 - Por ejemplo "2,3" indica que intenta ir de la habitación inicial, la 1, a la habitación 2, y tras ello a la habitación 3.

Salida

Por cada caso de prueba se mostrará uno de los siguientes resultados:

- GAMEOVER: en el caso de que *Curiosencio* intente ir de una habitación a otra que no estén conectada.
- PERDIDO: en el caso de que *Curiosencio* al finalizar la secuencia no haya muerto, pero no haya llegado nunca a la habitación H.
- VICTORIA: en el caso de que *Curiosencio* al finalizar la secuencia no haya muerto y haya llegado a la habitación H.

Ejemplo de entrada

```
3
2
1
1 2
2
3
1
1 2
2,3
5
2
1 2
3 2
2,3
```

Ejemplo de salida

VICTORIA

GAMEOVER

PERDIDO

Explicación del ejemplo

En el primer caso de prueba, hay dos habitaciones y una conexión bidireccional entre la 1 y la 2. Al intentar ir de la 1 a la 2, se consigue la victoria.

En el segundo caso de prueba, hay tres habitaciones y una conexión bidireccional entre la 1 y la 2. Al intentar ir de la 1 a la 2 se puede, pero de la 2 a la 3 no hay conexión, por lo que se obtiene GAMEOVER.

En el tercer caso de prueba, hay cinco habitaciones y dos conexiones bidireccionales entre la 1 y la 2 y entre la 2 y la 3.

Al intentar ir de la 1 a la 2 se puede, así como ir de la 2 a la 3. Pero al acabarse la secuencia y no haber llegado a la 5, se considera PERDIDO.