

FBMT: Football Match

Легенда, описанная далее, переформулирована и упрощена переводчиком, чтобы читатель мог лучше понять условие задачи. Оригинальную легенду вы можете прочитать на странице задачи в контексте.

Условие:

Дана история футбольного матча между двумя командами. Каждый раз, когда одна команда забивает мяч, имя команды записывается в историю голов в отдельную строку.

В конце каждого матча та команда, которая забила строго больше голов, выигрывает. Если обе команды забили одинаковое число голов, то матч заканчивается ничьей.

Ваша задача — определить по истории голов победителя матча, или определить, что игра закончилась ничьей.

Формат ввода:

Первая строка содержит единственное целое число T — число тестовых случаев.

Далее следует описание тестов в следующем формате:

Первая строка каждого теста содержит единственное целое число n — число записей в истории голов.

Каждая из следующих n строк содержит единственную строку s — название команды, забившей гол.

Формат вывода:

Для каждого тестового случая выведите в отдельную строку название команды, которая выиграла матч. Если матч закончился ничьей, выведите “Draw” (без кавычек).

Ограничения:

- $1 \leq T \leq 10^5$
- $0 \leq n \leq 10^5$
- $1 \leq |s| \leq 20$
- s состоит только из маленьких латинских букв
- сумма всех n во всех тестовых случаях $\leq 10^5$
- для каждого тестового случая существует не более двух различных имен команд.

Пример тестов:

Входные данные:

```
2
4
ab
bc
bc
ab
3
xxx
yuu
yuu
```

Выходные данные:

Draw
YYY