

Zadanie 12 — Ania i Bartek

Ania i Bartek na zmianę przekreślają pewne odcinki metra krawieckiego. W jednym ruchu można przekreślić dowolny odcinek metra, którego długość wyrażona w centymetrach wynosi 4, 16, 64 lub 256 i którego żaden fragment nie jest jeszcze przekreślony. Grę przegrywa ta osoba, która nie może zgodnie z zasadami wykonać ruchu.

Napisz program, który wczyta długość metra krawieckiego, wyrażoną w centymetrach, i określi, czy jeśli osoba rozpoczynająca grę będzie grać uważnie, to ma zagwarantowaną wygraną niezależnie od ruchów przeciwnika.

Specyfikacja wejściowa

Dane składają się z jednego wiersza zawierającego jedną liczbę całkowitą, nie większą niż 1000, która określa długość metra krawieckiego.

Specyfikacja wyjściowa

Dane wyjściowe składają się z jednego wiersza. Jeśli pierwszy gracz ma jakiś wygrywający ruch, to należy go wypisać. Jeśli takich ruchów jest więcej niż jeden, należy wypisać którykolwiek z nich. Opis ruchu to współrzędne początku i końca przekreślonego odcinka, oddzielone spacją. Jeśli wszystkie ruchy pierwszego gracza prowadzą do przegranej, to należy wypisać słowo PRZEGRANA.

Przykładowe dane wejściowe

12

Przykładowe dane wyjściowe

4 8