



## 1961

Descrição  
Tela Cheia  
Enviar  
Ranking  
Fórum  
uDebug

INICIANTE

URI Online Judge | 1961

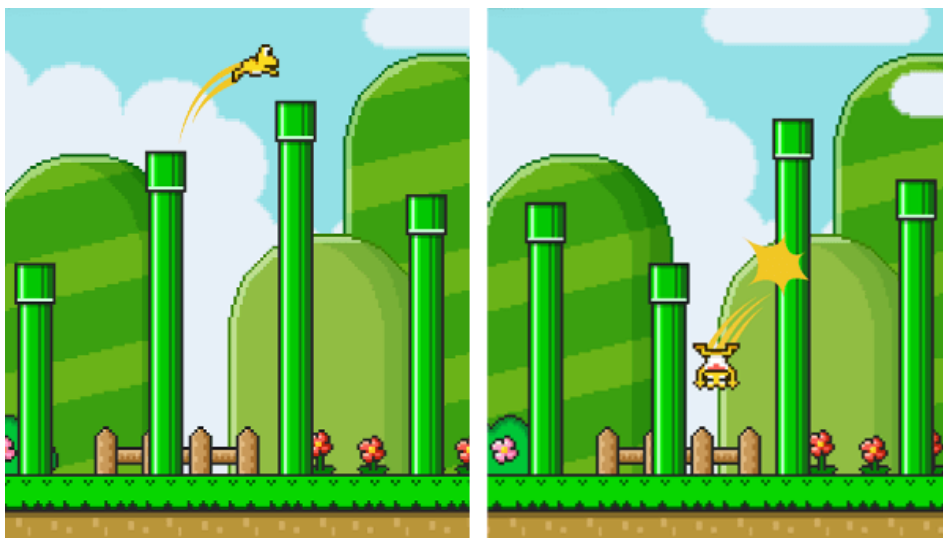
# Pula Sapo

Por M.C. Pinto, UNILA Brazil

**Timelimit: 1**

Em cada fase do jogo do Pula Sapo você deve conduzir seu anfíbio através de uma sequência de canos diferentes até chegar a salvo no cano mais à direita. Entretanto, o sapo só consegue sobreviver se a diferença de altura entre canos consecutivos for de, no máximo, a altura do pulo do sapo. Caso a altura do cano seguinte seja muito alta, o sapo bate no cano e cai. Se a altura do cano seguinte for muito baixa, o sapo não aguenta a altura e sempre começa em cima do cano mais à esquerda.

Neste jogo, a distância entre os canos é irrelevante, ou seja, o sapo sempre consegue alcançar o próximo com um pulo.



Você deve escrever um programa que, dadas as alturas dos canos e a altura do pulo do sapo, mostra se o jogo pode ser vencido ou não.

## Entrada

A entrada é dada em duas linhas. A primeira tem dois inteiros positivos **P** e **N**, a altura do pulo do sapo e o número de canos ( $1 \leq P \leq 5$  e  $2 \leq N \leq 100$ ). A segunda linha tem **N** inteiros positivos que indicam as alturas dos canos, ordenados da esquerda para a direita. Não há altura maior do que 10.

## Saída

A saída é dada em uma única linha. Se o sapo pode chegar no cano mais à direita, escreva "YOU WIN". Se não consegue, escreva "GAME OVER".

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
5 10 1 3 6 9 7 2 4 5 8 3	YOU WIN
1 2 2 2	YOU WIN
1 2 1 3	GAME OVER

Prova 1 de Programação de Computadores da UNILA (2015/2)