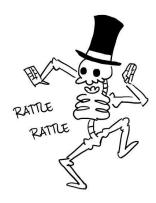
# Problema: Zerinho ou Um

O jogo conhecido como Zerinho ou Um é utilizado para determinar um ganhador entre três jogadores. Cada jogador escolhe o valor zero ou um; após um comando (geralmente um dos competidores anuncia em voz alta Zerinho ou... Um!), todos os participantes mostram o valor escolhido, utilizando uma das mãos: se o valor escolhido é um, o competidor mostra o dedo indicador estendido; se o valor escolhido é zero, mostra a mão com todos os dedos fechados. O ganhador é aquele que tiver escolhido um valor diferente de todos os outros; se não há um jogador com valor diferente de todos os outros (por exemplo todos os jogadores escolhem zero), não há ganhador.

Escreva um programa em C que receba os valores que os três jogadores colocaram e determine quem venceu a brincadeira.

PS: Qual a brincadeira favorita do computador? Zerinho ou um!



### Entrada

A primeira linha da entrada contém três números inteiros que correspondem respectivamente o valor escolhido pelo jogador A, o valor escolhido pelo jogador B e o valor escolhido pelo jogador C.

O valor escolhido pelos jogadores podem assumir o valor 0 ou 1, ou seja:

$$valor = 0$$
 ou  $valor = 1$ 

### Saída

Seu programa deve mostrar quem dos três jogadores ganhou a partida: A, B ou C. Se nenhum jogador ganhou, exiba a mensagem *empate*.

Verifique os exemplos para entender melhor o formato da saída.

### Exemplos

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
0 0 0	empate

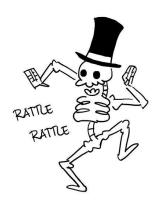
Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
1 0 0	A

# Problema: Zero or One

The game known as Zerinho ou Um (literal translation: Tiny zero or One) is used to decide which one of three players is the winner. Each player chooses the value zero or one; after a command (usually one of the players says out loud Zerinho ou... Um!), all the players show their chosen value, using their own hands: if the chosen value is one, the player shows the index finger; if the choiced value is zero, the player shows a closed hand. The winner is the player who have chosen a value different from everybody else; if there is no player with a different value (for example, all the players have chosen zero), there is no winner.

Write a C program that receives the values from the three players and determines who wons the game.

PS: What is the computer's favorite game? Zero or One!



# Input

The first entry line contains three integers numbers that respectively indicate the chosen value from player A, the chosen value from player B and the chosen value from player C.

The chosen value from the players may assume the value 0 or 1, as in:

$$value = 0$$
 or  $value = 1$ 

### Output

Your program must show who won the match: A, B or C. If none of the players won, show the message *empate*.

Check the examples below for better understanding on how the output must be.

### **Examples**

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
0 0 0	empate

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
1 0 0	A