

Контролно за разширения отбор А група

Задача Взривове

Прасенцата Прасчо и Праси се намират в Островландия. Островландия се състои от N острова, които са свързани с $N - 1$ моста, така че да се получи дърво. Нека корен на това дърво е остров 0. Прасчо и Праси измислили игра по екстремния им вкус.

Играта имала следните правила:

- Праси започва първа и двете прасенца се редуват да правят ход.
- И двамата играчи започват във връх 0.
- На един ход, играча на ход се придвижва по мостовете до някой мост. Слага експлозив и се връща във връх 0, след което взривява моста, при което вече не може да се преминава по взривения мост.
- Играчът който не може да взриви мост губи.

От вас се иска да напишете програма **explosions**, която определя при дадено разпределение на мостове, кое от прасенцата печели.

Забележка: Прасчо и Праси играят оптимално.

Вход

На първия ред на стандартния вход се въвежда T - броя тестове. За всеки тест се въвежда N и на следващия ред $N - 1$ числа, където i -тото число, описва прекия родител (в дървото) на i -тия връх, като $i \in [1; N]$.

Изход

Изведете на стандартния изход "Prasi" ако Праси печели и "Prascho" ако Прасчо печели, на отделен ред за всеки тест.

Ограничения

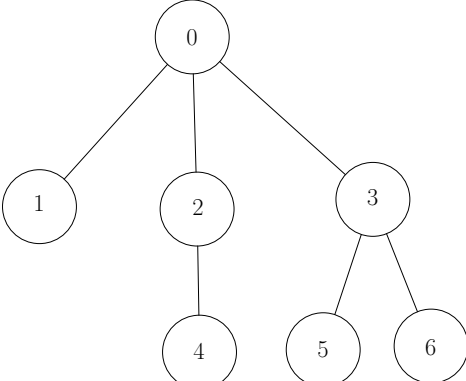
$$1 \leq T \leq 10$$

$$1 \leq N \leq 10^5$$

В 20% от тестовете $N \leq 7$.

В други 20% от тестовете дървото ще е с дълбочина ≤ 2 .

Примерен вход

Примерен вход	Примерен Изход	Пояснение на примера
2 7 0 0 0 2 3 3 13 0 0 0 1 2 3 3 4 5 5 6 6	Prasi Prascho	 <pre> graph TD 0((0)) --- 1((1)) 0 --- 2((2)) 0 --- 3((3)) 2 --- 4((4)) 3 --- 5((5)) 3 --- 6((6)) </pre> <p>В първия тест дървото е като това показано по-горе. При него Праси може да спечели като премахне моста между 0 и 2. За втория тест, както и да играе Праси, при оптимална игра Прасчо може да спечели.</p>