

# Problema A

## Bolhas e Baldes

*Nome do arquivo fonte: bolhas.c, bolhas.cpp ou bolhas.java*

Andrea, Carlos e Marcelo são muito amigos e passam todos os finais de semana à beira da piscina. Enquanto Andrea se bronzeia ao sol, os dois ficam jogando *Bolhas*. Andrea, uma cientista da computação muito esperta, já disse a eles que não entende por que passam tanto tempo jogando um jogo tão primário.

Usando o computador portátil dela, os dois geram um inteiro aleatório  $N$  e uma sequência de inteiros, também aleatória, que é uma permutação de  $1, 2, \dots, N$ .

O jogo então começa, cada jogador faz um movimento, e a jogada passa para o outro jogador. Marcelo é sempre o primeiro a começar a jogar.

Um movimento de um jogador consiste na escolha de um par de elementos consecutivos da sequência que estejam fora de ordem e em inverter a ordem dos dois elementos. Por exemplo, dada a sequência  $1, 5, 3, 4, 2$ , o jogador pode inverter as posições de 5 e 3 ou de 4 e 2, mas não pode inverter as posições de 3 e 4, nem de 5 e 2. Continuando com o exemplo, se o jogador decide inverter as posições de 5 e 3 então a nova sequência será  $1, 3, 5, 4, 2$ .

Mais cedo ou mais tarde, a sequência ficará ordenada. Perde o jogador impossibilitado de fazer um movimento.

Andrea, com algum desdém, sempre diz que seria mais simples jogar cara ou coroa, com o mesmo efeito. Sua missão, caso decida aceitá-la, é determinar quem ganha o jogo, dada a sequência inicial.

### Entrada

A entrada contém vários casos de teste. Os dados de cada caso de teste estão numa única linha, e são inteiros separados por um espaço em branco. Cada linha contém um inteiro  $N$ ,  $2 \leq N \leq 10^5$ , seguido da sequência inicial  $P = (X_1, X_2, \dots, X_N)$  de  $N$  inteiros distintos dois a dois, onde  $1 \leq X_i \leq N$  para  $1 \leq i \leq N$ . O final da entrada é indicado por uma linha que contém apenas o número zero.

*Os dados devem ser lidos da entrada padrão.*

### Saída

Para cada caso de teste da entrada seu programa deve imprimir uma única linha, com o nome do vencedor, igual a **Carlos** ou a **Marcelo**, sem espaços em branco.

*O resultado de seu programa deve ser escrito na saída padrão.*

Exemplo de entrada	Exemplo de saída
5 1 5 3 4 2	Marcelo
5 5 1 3 4 2	Carlos
5 1 2 3 4 5	Carlos
6 3 5 2 1 4 6	Carlos
5 5 4 3 2 1	Carlos
6 6 5 4 3 2 1	Marcelo
0	