Задача Forecast. Василько та Юлія грають в таку гру. Спочатку кожен записує на папері свій прогноз – число від 1 до 6. Потім вони кидають гральний кубик з числами від 1 до 6 на гранях. Чий прогноз виявляється ближчим до того числа, що випало, той і переміг. Треба написати програму для визначення переможця.

Технічні умови. Програма Forecast читає з пристрою стандартного введення три числа через пропуски (пробіли) – прогноз Василька, Юлі та результат кидання кубика. Програма виводить “V”, якщо переміг Василько, “J” якщо Юлія або ”D” – якщо прогноз обох однаково близький до результату (тобто переможця виявити неможливо.

Приклад

|  |  |
| --- | --- |
| Введення | Виведення |
| 3 4 5 | J |
| 1 6 2 | V |
| 4 4 3 | D |