Камінь-ножиці-папір - популярна гра на руках, відома в багатьох країнах світу.

Нагадаємо Вам правила гри. Зазвичай, грають двоє. Гравці вважають разом вголос «Камінь Ножиці ... Папір ... ... Раз ... Два ... Три», одночасно хитаючи кулаками. На рахунок «Три» вони одночасно показують за допомогою руки один з трьох знаків: камінь, ножиці або папір. Знаки зображені на малюнку. Переможець визначається за такими правилами:

• Камінь перемагає ножиці («камінь затупляє або ламає ножиці»)

• Ножиці перемагають папір («ножиці розрізають папір»)

• Папір перемагає камінь («папір накриває або загортає камінь»)

Якщо гравці показали однаковий знак, то зараховується нічия.

Потрібно написати програму, яка по жестах гравців визначатиме результат гри.

*Вхідні дані:* У двох рядках вхідного файлу INPUT.TXT записані жести першого і другого гравців відповідно. Жест кожного гравця визначається рядком «stone», «shears» або «paper», які відповідно позначають «камінь», «ножиці» або «папір» - можливі знаки, які можуть показати гравці

*Вихідні дані*: У вихідний файл output.txt виведіть «First», якщо перемагає перший гравець, «Second» - у разі перемоги другого гравця і «Draw», якщо гра завершилася в нічию.

Контрольний приклад

|  |  |
| --- | --- |
| Input.txt | Output.txt |
| stone    shears | First |
| shears    stone | Second |
| paper    paper | Draw |