Coding or to be coded!

116. X-O

Donny và Blanky chơi trò cờ ca rô trên bản cờ 3x3. Tuy nhiên thay vì chơi theo kiểu bình thường thì 2 ông tướng này lại khoá 1 ô trên bàn cờ rồi chơi. Blanky to hơn nên nhường Donny đi trước. Vì đã có 15 năm kinh nghiệm chơi trò này nên cả 2 đều chơi tối ưu. Cho vị trí của ô bị khoá, hãy xác định người thắng trong trò này.

INPUT

x, y là vị trí của ô bị khoá $(1 \le x, y \le 3)$

OUTPUT

Tên của người thua cuộc, nếu 2 người hoà in ra "No winner".

117. LATE

Vì thói quen thức đếm tán gái mà Blanky luôn dậy không đúng giờ. Rất nhiều hôm anh này dậy muộn. Mỗi tháng cô chủ nhiệm yêu cầu lớp trưởng ghi lại thời gian đến lớp của các bạn và đến cuối tháng xếp hạng hạnh kiểm. Ai đến lớp sau 7h5' thì bị đánh dấu đi muộn. Ai đi muộn quá 2 lần 1 tuần sẽ không có kết cục tốt cuối tuần. Cuối cùng, giờ sinh hoạt cuối tuần đã đến. Hãy dự đoán xem Blanky có may mắn được cô chủ nhiệm hát cho nghe không nhé.

INPUT

Gồm 6 dòng, mỗi dòng gồm 2 số nguyên h, m. $(1 \le h \le 24, 0 \le m \le 60)$ là thời gian mà Blanky đến lớp.

OUTPUT

In ra ":)" nếu Blanky không bị cô giáo mắng và ":'(" nếu Blanky được nghe cô giáo hát.

in ra so nguyên $x (0 \le x \le 100)$ khi xác dịnh cụ thể

mán hịnh. Nêu không in ta "Break the Mate"