

theo Envy. Vậy câu hỏi đặt ra bây giờ là: Liệu Envy có thể thoát ra không???

INPUT

Dòng đầu tiên ghi 2 số n, m . Dòng thứ hai là dãy n ký tự gồm 'L' biểu diễn cho đường đi bình thường và 'H' là hố. Mỗi ký tự đều tính là có độ dài 1 DVDD.

Input	Output
10 3 LLHHLHLLLH	YOLO!
10 2 LLHHLHLLLH	R. I. P

OUTPUT

Nếu Envy thoát được in ra 1 dòng "YOLO!", nếu không in ra "R. I. P".

215. ICE IS NOT ALWAYS NICE

Tác giả: Nguyễn Văn Dũng

Một đoàn thám hiểm đến vùng đất huyền bí để truy tìm và săn bắt con rồng băng huyền thoại, Auroth. Auroth là con rồng thông minh và hiền lành, nên sẽ không làm hại đoàn thám hiểm kia. Tuy vậy, như là một biện pháp bảo vệ, Auroth sẽ làm mọi cách để ngăn đoàn thám hiểm đến được ngôi nhà băng giá của mình, mong họ sẽ nản chí và lùi bước. Trước khi đến được hang của Auroth, đoàn thám hiểm sẽ phải đi qua một con đường băng hiểm trở dài n km. Giờ Auroth muốn biến cho con đường đó khúc khuỷu nhất có thể, vì vậy Auroth quyết định biến cho con đường thành một dãy đỉnh núi cao và thấp xen kẽ nhau. Auroth sẽ thổi băng để các ngọn núi cao bằng đỉnh núi cao nhất, và san bằng đỉnh núi để tạo các núi cao bằng ngọn núi thấp nhất. Ngọn núi đầu tiên sẽ luôn là ngọn núi cao. Hãy tính xem Auroth phải làm các ngọn núi cao thêm và thấp xuống bao nhiêu?

INPUT