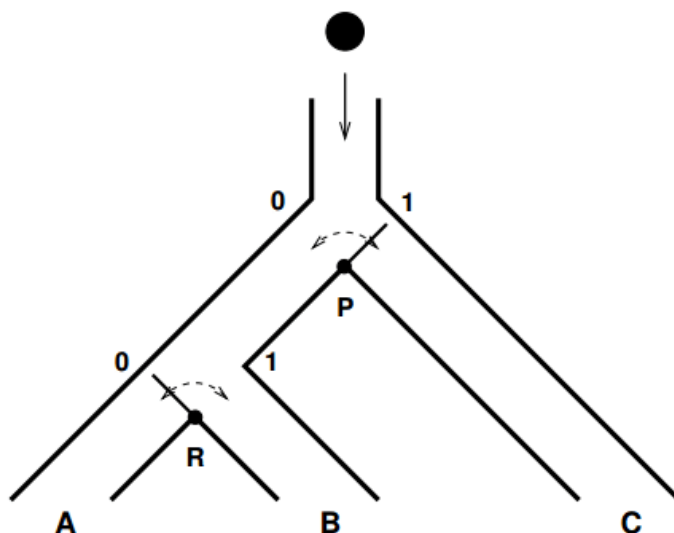


## Fliperama

Fliper.[ c | cpp | java | cs ]

Fliperama é um tipo de jogo onde uma bolinha de metal cai por um labirinto de caminhos até chegar na parte de baixo do labirinto. A quantidade de pontos que o jogador ganha depende do caminho que a bolinha seguir.

O jogador pode controlar o percurso da bolinha mudando a posição de algumas portas do labirinto. Cada porta pode estar na posição 0, que significa virada para a esquerda, ou na posição 1 que quer dizer virada para a direita. Considere o fliperama da figura a seguir, que tem duas portas. A porta P está na posição 1 e a porta R, na posição 0. Desse jeito, a bolinha vai cair pelo caminho B.



Sua tarefa é escrever um programa que, dadas as posições das portinhas P e R, neste fliperama da figura, diga por qual dos três caminhos, A, B ou C, a bolinha vai cair!

## Entrada

O programa terá apenas um caso de teste.

A entrada é composta por apenas uma linha contendo dois números P (0 ou 1) e R (0 ou 1), indicando as posições das duas portas do fliperama da figura.

## Saída

A saída do seu programa deve ser também apenas uma linha, contendo uma letra maiúscula que indica o caminho por onde a bolinha vai cair: 'A', 'B' ou 'C'. Após a impressão do caractere quebre uma linha.

## Exemplo

Entrada	Saída
1 0	B