

Słówka

Basia zapisała na kartce dziesięć słów. Chciała się pobawić ze swoją młodszą siostrą Tosią. Dlatego wymyśliła pewną zabawę. Polega ona na tym, że Basia podaje słowo, a Tosia musi jej odpowiedzieć słowem, które występuje tuż przed wyrazem podanym przez Basię. Jeżeli siostra dobrze odpowie dostaje punkt, jeżeli źle punkt dostaje Basia. Ta gra składa się z pięciu takich rund. Napisz program, który będzie sprawdzał, która siostra wygrała rundę, a na koniec wypisze, która z sióstr wygrała całą zabawę (wygrywa ta, która zdobędzie więcej punktów).

Wejście

Wczytaj 10 słów, a następnie w 5 liniach po dwa słowa - pierwsze to słowo, którego sąsiad z przodu jest tematem rozgrywki, a drugie to słowo podane przez Tosię jako odpowiedź. Jeśli zapytanie dotyczy pierwszego słowa odpowiedzią jest to ostatnie. Możesz założyć, że słowa są parami różne.

Wyjście

Wypisz *BASIA* lub *TOSIA* w zależności, która dziewczynka wygrała.

Przykład

Wejście:

```
aba bab cdc dcd efe fef ghg hgh iji jij
aba aba
cdc bab
iji jij
fef efe
hgh ghg
```

Wyjście:

```
TOSIA
```