

Par ou Ímpar

Bino e Cino gostam muito de brincar de par ou ímpar. Bino sempre escolhe par e Cino sempre escolhe ímpar.

Faça um programa para automatizar o resultado o jogo de par ou ímpar. Seu programa deve ler a quantidade de dedos que cada um utilizou e imprimir o nome do ganhador.

Entrada

A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém a quantidade de dedos que Bino utilizou. A segunda linha contém a quantidade de dedos que Cino utilizou.

Saída

A saída consiste de uma linha. Caso Bino vença o jogo, imprima "Bino". Caso Cino vença o jogo, imprima "Cino".

Restrições

Como Bino e Cino só tem 10 dedos (contando as duas mãos), os valores fornecidos serão valores entre 0 e 10.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
2 3	Cino
0 4	Bino
5 3	Bino
4 1	Cino

Link do Desafio: <https://neps.academy/br/exercise/148>