
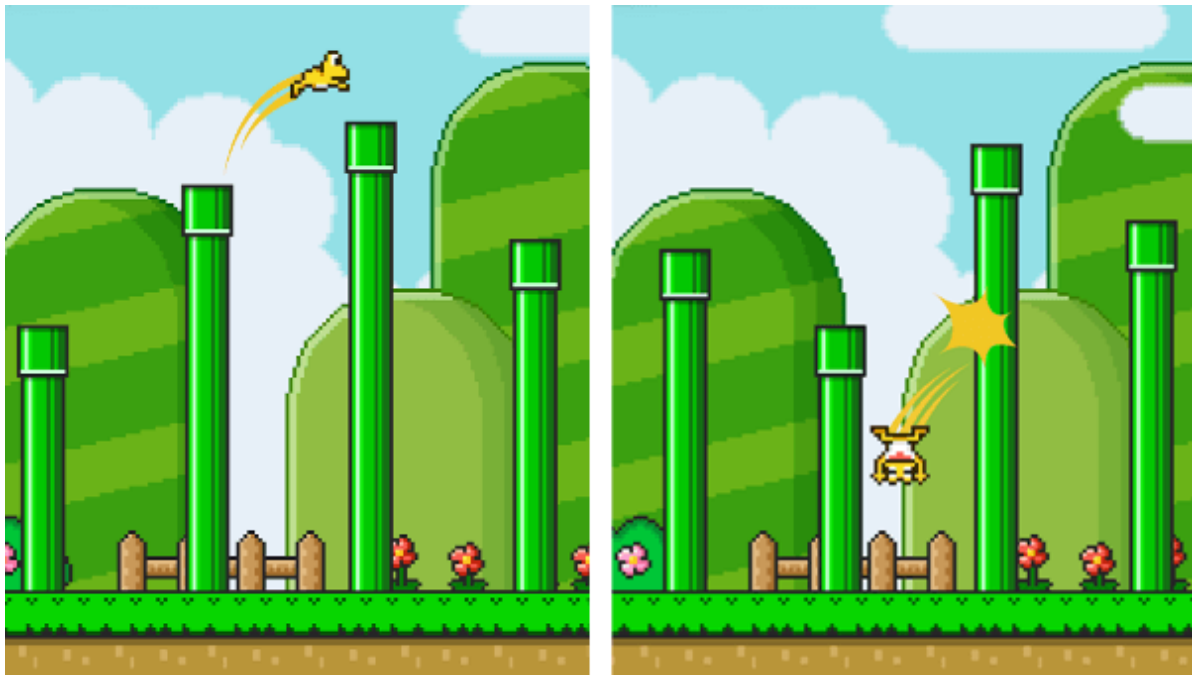


Pula Sapo

Por M.C. Pinto, UNILA  Brazil**Timelimit: 1**

Em cada fase do jogo do Pula Sapo você deve conduzir seu anfíbio através de uma sequência de canos de alturas diferentes até chegar a salvo no cano mais à direita. Entretanto, o sapo só consegue sobreviver se a diferença de altura entre canos consecutivos for de, no máximo, a altura do pulo do sapo. Caso a altura do cano seguinte seja muito alta, o sapo bate no cano e cai. Se a altura do cano seguinte for muito baixa, o sapo não aguenta a queda. O sapo sempre começa em cima do cano mais à esquerda.

Neste jogo, a distância entre os canos é irrelevante, ou seja, o sapo sempre consegue alcançar o próximo cano com um pulo.



Você deve escrever um programa que, dadas as alturas dos canos e a altura do pulo do sapo, mostra se a fase do jogo pode ser vencida ou não.

Entrada

A entrada é dada em duas linhas. A primeira tem dois inteiros positivos **P** e **N**, a altura do pulo do sapo e o número de canos ($1 \leq P \leq 5$ e $2 \leq N \leq 100$). A segunda linha tem **N** inteiros positivos que indicam as alturas dos canos ordenados da esquerda para a direita. Não há altura maior do que 10.

Saída

A saída é dada em uma única linha. Se o sapo pode chegar no cano mais à direita, escreva "YOU WIN". Se o sapo não consegue, escreva "GAME OVER".

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
5 10 1 3 6 9 7 2 4 5 8 3	YOU WIN
1 2 2 2	YOU WIN

1 2
1 3

GAME OVER

Prova 1 de Programação de Computadores da UNILA (2015/2)