

Sinuca

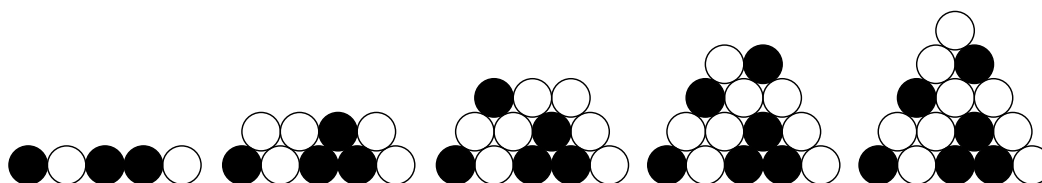
Nome do arquivo fonte: `sinuca.c`, `sinuca.cpp`, `sinuca.pas`, `sinuca.java`, ou `sinuca.py`

Nadine e Celine inventaram um passatempo com bolas de sinuca, pretas e brancas, que são colocadas uma por vez na mesa, de acordo com uma regra fixa. Agora elas estão tentando descobrir, com um computador, a cor da bola que vai ser colocada por último! Você pode ajuda-las?

Funciona assim. No início, são colocadas N bolas formando a primeira fileira. Em seguida, um triângulo equilátero é formado, fileira a fileira, de acordo com a seguinte regra. Ao se colocar uma bola na nova fileira, ela ficará encostada em duas bolas da fileira anterior e sua cor será:

- Preta, se estiver encostada em duas bolas de mesma cor;
- Branca, se estiver encostada em duas bolas de cores diferentes.

A figura abaixo ilustra a formação de um triângulo para $N = 5$.



Nesta tarefa, você deve escrever um programa que, dadas as cores das bolas da primeira fileira, descubra qual é a cor da bola que será colocada por último. Na figura, foi uma bola branca!

Entrada

A entrada é composta por duas linhas. A primeira linha contém um inteiro N , o número de bolas da primeira fileira. A segunda linha contém N inteiros representando as cores das bolas da primeira fileira. Se a bola é preta, o número será “1”, se for branca, será “-1”.

Saída

Seu programa deve imprimir uma linha contendo a palavra “preta”, se a última bola for preta; ou a palavra “branca”, se for branca.

Restrições

- $2 \leq N \leq 64$

Exemplos

Entrada 5 1 -1 1 1 -1	Saída branca
Entrada 8 1 -1 -1 1 -1 1 1 -1	Saída preta