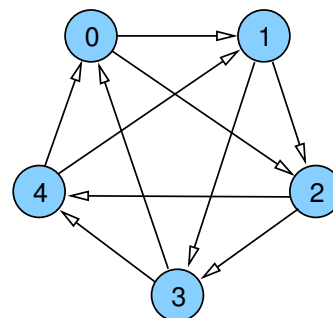


Dario e Xerxes

Nome do arquivo: `xerxes.c`, `xerxes.cpp`, `xerxes.pas`, `xerxes.java`, `xerxes.js`, `xerxes.py2` ou `xerxes.py3`

A brincadeira da Pedra, Papel e Tesoura, muita gente conhece. Mas dá para fazer uma mais legal com cinco opções e não só três! Dois jogadores, **dario** e **xerxes**, jogam uma partida com N rodadas. Em cada rodada os jogadores escolhem uma “mão” entre cinco opções, que vamos representar aqui com os números 0, 1, 2, 3 e 4. A figura define exatamente quem ganha a rodada. Por exemplo, se **dario** escolheu 0 e **xerxes** escolheu 3, então **xerxes** ganha a rodada, pois existe uma seta na figura indo de 3 para 0.



Depois de N rodadas, o vencedor da partida é o jogador que ganhou mais rodadas. O número N será sempre ímpar, para não haver empate na partida. Vamos também considerar que os jogadores nunca escolhem a mesma mão numa rodada, para não haver empate na rodada. Você deve escrever um programa que determine quem venceu a partida, se foi **dario** ou **xerxes**.

Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro N , o número de rodadas na partida. Cada uma das N linhas seguintes contém dois inteiros D e X , representando a mão que os jogadores **dario** e **xerxes**, respectivamente, jogaram em uma rodada.

Saída

Seu programa deve imprimir uma linha contendo o nome do jogador que venceu a partida: **dario** ou **xerxes**. Todas as letras devem ser minúsculas, sem nenhum acento!

Restrições

- $1 \leq N \leq 999$, N é ímpar
- $0 \leq D, X \leq 4$ e $D \neq X$

Exemplos

Entrada 3 1 3 4 2 0 2	Saída dario
Entrada 1 3 1	Saída xerxes