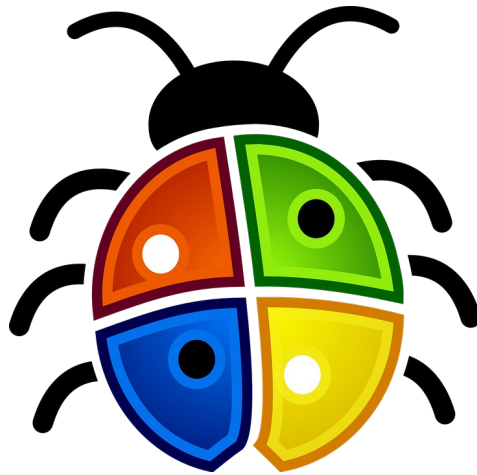


Detetizador do Futuro

Autor: Gabriel Lecomte



Jonathan é um estagiário da prestigiada Macrosoft, o que muitos não sabem é que ele está muito frustrado, pois acaba de descobrir que tudo que é feito lá nunca funciona. Como Jonathan não consegue mais trabalhar, ele decidiu criar um jogo para passar o tempo¹. No jogo Detetizador do Futuro, o seu objetivo é matar todos os bugs que aparecem na tela (um bug morre quando levar um tiro), e Jonathan pediu para que você o ajudasse, escrevendo a parte do código que diz se o jogador ganhou ou perdeu.

Entrada

A primeira linha é composta por dois inteiros '**N**' e '**M**' ($1 \leq N, M \leq 10$), correspondentes, respectivamente, ao número de linhas e de colunas da matriz que será passada como entrada. As próximas '**N**' linhas terão cada uma '**M**' inteiros '**P**' ($0 \leq P \leq 1$), representando um bug ou não naquela posição. Uma posição com 0 não existe bug, ao passo que em uma posição com 1 existe bug. A próxima linha será composta por um inteiro '**A**' ($1 \leq A \leq 1000$), correspondente ao número de tentativas de acertar um bug. As '**A**' linhas seguintes, cada uma com dois inteiros '**L**' e '**C**' ($1 \leq L, C \leq 10$) indicam a posição do bug a ser atingido (se houver).

Saída

O programa deverá imprimir "**HASTA LA VISTA BABY**" se todos os bugs forem mortos e "**I'LL BE BACK**" caso contrário.

Entrada	Saída
2 2 1 0 0 1 2 1 1 2 2	HASTA LA VISTA BABY
2 2 1 1 1 0 2 1 1 1 2	I'LL BE BACK

¹ Como esta é uma situação hipotética, podemos assumir que o jogo de Jonathan funciona, apesar de ter sido desenvolvido dentro da Macrosoft.