

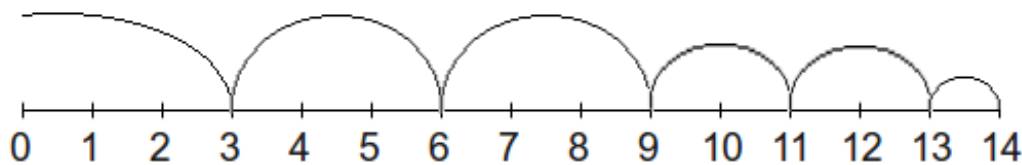
# Arremesso de Bolas

Por Cristhian Bonilha, UTFPR  Brazil**Timelimit: 1**

Seus amigos inventaram uma nova competição: Arremesso de bolas. O objetivo é simples, basta arremessar uma bola de forma que ela caia dentro de um buraco **N** metros a sua frente.

Quando a bola é arremessada, digamos que à uma velocidade inteira **V**, ela permanece no ar por **V** metros e então quica. Ela repete esse processo **V** vezes. Após ela quicar **V** vezes, ela muda sua velocidade para **V-1**, e o processo anterior se repete, até que a velocidade seja igual a 0.

Por exemplo, se a bola for arremessada a uma velocidade igual a 3, ela quicará nos seguintes pontos: 3, 6, 9, 11, 13, 14; conforme pode ser visto na imagem.



Você consegue arremessar a bola à uma velocidade inteira menor ou igual a **V**. Dada a distância do buraco, diga se é possível que você arremesse a bola e que ela quique exatamente no buraco, acertando-o.

## Entrada

Haverá diversos casos de teste. Cada caso de teste contém dois inteiros, **N** e **V** ( $1 \leq N \leq 1000$ ,  $1 \leq V \leq 30$ ), representando a distância do buraco e a velocidade máxima com a qual você consegue arremessar a bola.

O último caso de teste é indicado quando **N = V = 0**, o qual não deverá ser processado.

## Saída

Para cada caso de teste, imprima uma linha contendo a palavra “possível” (sem aspas), caso seja possível arremessar a bola a uma velocidade menor ou igual a **V** de forma que ela quique no buraco, ou “impossível”, caso contrário.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
14 3	possível
13 3	possível
12 3	impossível
5 3	possível
30 4	possível
0 0	