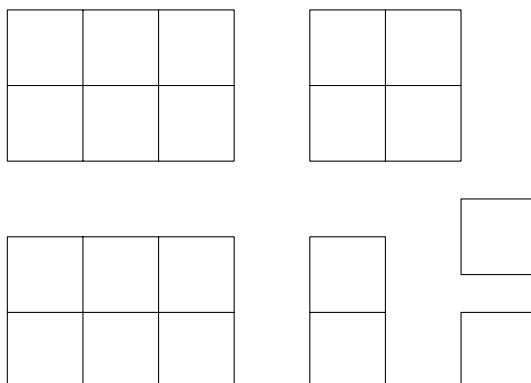


Wiadomo jak wygląda czekolada. Na przykład tak jak poniżej (po kilku przełamaniach):



Czekoladą można się bawić. Zabawić postanowili się Alicja i Bob. Gra polega na tym, że biorą oni czekoladę o wymiarach  $A \times B$  kostek. Ruch w grze polega na wzięciu pewnego kawałka czekolady i dokonaniu jednego przełamania w pionie lub poziomie na dwa mniejsze kawałki. Gracz, który nie może wykonać ruchu przegrywa. Alicja zawsze zaczyna.

Mówimy, że gracz ma strategię wygrywającą, jeśli może wygrać (grając mądrze) niezależnie od ruchów przeciwnika.

Napisz program, który: wczyta wymiary czekolady, wyznaczy kto ma dla danej czekolady strategię wygrywającą i wypisze wynik na standardowe wyjście.

## WEJŚCIE

W pierwszym (i jedynym) wierszu wejścia znajdują się dwie liczby naturalne  $A$  i  $B$  oddzielone pojedynczym odstępem — są to wymiary czekolady (liczba kostek w pionie i w poziomie).

## WYJŚCIE

Twój program powinien wypisać na wyjście jedno ze słów: ALICJA lub BOB, w zależności od tego kto z nich ma strategię wygrywającą.

## OGRANICZENIA

$$1 \leq A, B \leq 10^{18}.$$

## PRZYKŁAD

### Wejście

3 4

### Wyjście

ALICJA

### Wejście

5 5

### Wyjście

BOB