Você conhece o *jogo do NIM*? Nesse jogo, **n** peças são inicialmente dispostas numa mesa ou tabuleiro. Dois jogadores jogam alternadamente, retirando pelo menos 1 e no máximo **m** peças cada um. Quem tirar as últimas peças possíveis ganha o jogo.

Existe uma estratégia para ganhar o jogo que é muito simples: ela consiste em deixar sempre múltiplos de **(m+1)** peças ao jogador oponente.

**Objetivo**

Você deverá escrever um programa na linguagem Python, versão 3, que permita a uma "vítima" jogar o NIM contra o computador. O computador, é claro, deverá seguir a estratégia vencedora descrita acima.

Sejam **n** o número de peças inicial e **m** o número máximo de peças que é possível retirar em uma rodada. Para garantir que o computador ganhe sempre, é preciso considerar os dois cenários possíveis para o início do jogo:

* Se **n** é múltiplo de **(m+1)**, o computador deve ser "generoso" e convidar o jogador a iniciar a partida com a frase "Você começa!"
* Caso contrário, o computador toma a inciativa de começar o jogo, declarando "Computador começa!"

Uma vez iniciado o jogo, a estratégia do computador para ganhar consiste em deixar sempre um número de peças que seja múltiplo de **(m+1)** ao jogador. Caso isso não seja possível, deverá tirar o número máximo de peças possíveis.

Seu trabalho, então, será implementar o Jogo e fazer com que o computador se utilize da estratégia vencedora.