

PULA SAPO

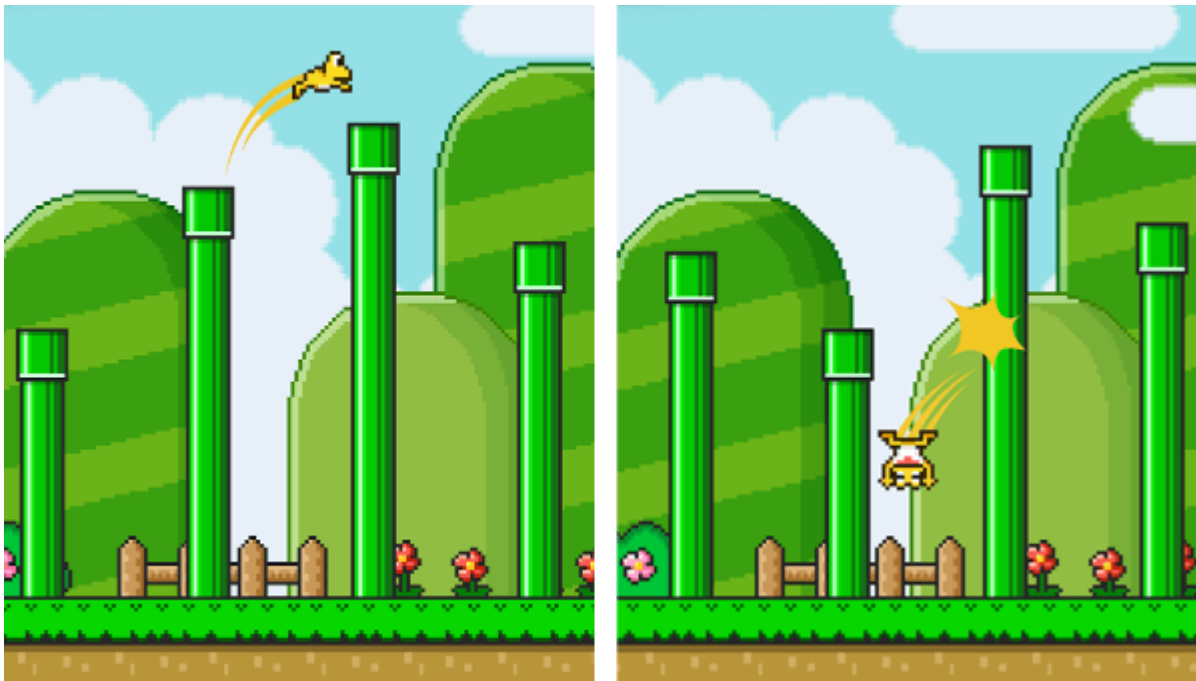
PulaSapo.[c | cpp | java | cs | py]

Pula Sapo trata-se de um jogo onde em cada fase você deve conduzir um pequeno anfíbio através de uma sequência de canos de diferentes alturas até chegar a salvo no cano mais à direita. Entretanto, o sapo só consegue sobreviver se a diferença de altura entre canos consecutivos for de, no máximo, a altura do pulo do sapo.

Caso a altura do cano seguinte for muito alta, o sapo bate no cano e cai.

Se a altura do cano seguinte for muito baixa, o sapo não aguenta a queda.

O sapo sempre começa em cima do cano mais à esquerda.



A distância entre os canos é irrelevante, ou seja, o sapo sempre consegue alcançar o próximo cano com um pulo.

Sua tarefa é escrever um programa de computador que, dadas as alturas dos canos e a altura do pulo do sapo, mostra se a fase do jogo pode ser vencida ou não.

Entrada

A entrada é dada em duas linhas. A primeira tem dois inteiros positivos **P** e **N**, a altura do pulo do sapo e o número de canos ($1 \leq \mathbf{P} \leq 5$ e $2 \leq \mathbf{N} \leq 100$). A segunda linha tem **N** inteiros positivos que indicam as alturas dos canos ordenados da esquerda para a direita. Não há altura maior do que 10.

Saída

A saída é dada em uma única linha. Se o sapo pode chegar no cano mais à direita, escreva "YOU WIN". Se o sapo não consegue, escreva "GAME OVER". Com todas as letras em maiúsculo e sem as aspas duplas e após a impressão quebre uma linha.

Exemplos

Entrada	Saída
50 10 1 3 6 9 7 2 4 5 8 3	YOU WIN

Entrada	Saída
1 2 2 2	YOU WIN

Entrada	Saída
1 2 1 3	GAME OVER