

“CORRA CLIMB, O JUNGLER INIMIGO ESTÁ INDO NA ROTA DO MEIO!!”

Um jogo chamado Lie of Legends é uma febre entre os jovens. O mesmo é um jogo de estratégia em tempo real, o mapa do jogo é dividido em três rotas e uma selva (que fica entre as três rotas). Cada rota possui torres que devem ser protegidas, pelos jogadores que forem para essas rotas. O jogador que for para uma dessas rotas deve eliminar o rival que aparecerá nessa rota, antes que o Caçador (inimigo que fica na selva) apareça para derrotar o jogador.

Climb é um exímio jogador. Ele está jogando na rota do meio, com sua personagem favorita, Zeo, uma feiticeira. Climb acabou de derrotar o player inimigo de maneira magistral, porém, no exato momento que ele derrotou seu oponente, o Caçador inimigo resolveu aparecer (que saco). Climb deve escapar do Caçador inimigo, voltando para baixo de sua torre, antes que o mesmo o alcance.

Assuma que Climb derrotou seu oponente uma distância **D** da torre do inimigo e que o Caçador inimigo aparecerá sempre debaixo da torre do oponente (no exato momento que Climb derrotá-lo) para persegui-lo. A distância entre as duas torres é de 20u.d e Climb sempre irá correr em linha reta, até chegar em sua torre com segurança.

Entrada

A entrada é composta de vários casos de teste, sendo **N** o numero de casos que Climb derrotou seu oponente (consequentemente o número de vezes que o Caçador inimigo aparecerá), **VC** ($1 \leq VC \leq 100$) é a velocidade de Climb no momento em que começou a correr para baixo de sua torre, **VJ** ($1 \leq VJ \leq 100$) a velocidade do Caçador inimigo (Jungler) e **D** ($1 \leq D \leq 20$), a distância entre os dois.

Saída

Para cada teste imprima uma linha contendo “Solado” se ele conseguiu fugir do Caçador inimigo com êxito ou “Gankado” caso ele tenha sido alcançado pelo caçador inimigo.

Inglês

“RUN CLIMB, THE ENEMY JUNGLER IS COMING ON THE MID LANE!!”

The game called Lie of Legends is quite famous among young people. The same is a real-time strategy game, the game map is divided into three lanes and a jungle (which is between the three routes). Each lane has towers that must be protected by players who go to those lanes. The player who goes to one of these lanes must eliminate the rival that will appear in that lane, before the Jungler (enemy that is in the jungle) appears to defeat the player.

Climb is an expert player. He's playing mid lane with his favorite character, Zeo, a sorceress. Climb just defeated the enemy player in a masterful way, however, at the exact moment he defeated his opponent the enemy Jungler decided to appear (damn it). Climb must evade the enemy Jungler, back under the friendly tower, before it reaches him.

Assume that Climb has defeated his opponent a distance **D** from the enemy's tower and that the enemy Jungler will always appear under the opponent's tower (at the exact moment that Climb defeats him) to chase him. The distance between the two towers is 20u.d and Climb will always run in a straight line, until he reaches his tower safely.

Input

The input is composed of several test cases, where **N** is the number of cases that Climb has defeated his opponent (hence the number of times the enemy Jungler will appear), **VC** ($1 \leq \mathbf{VC} \leq 100$) is Climb's speed at the moment who started running down his tower, **VJ** ($1 \leq \mathbf{VJ} \leq 100$) the speed of the enemy Jungler, and **D** ($1 \leq \mathbf{D} \leq 20$) the distance between the two.

Output

For each roll, print a line containing “Solado” if he was able to successfully evade the enemy Jungler or “Gankado” if he was reached by the enemy Jungler.