**龟兔赛跑**

**Time Limit: 1000/1000 MS (Java/Others)    Memory Limit: 32768/32768 K (Java/Others)  
Total Submission(s): 12317    Accepted Submission(s): 4625**

**Problem Description**

据说在很久很久以前，可怜的兔子经历了人生中最大的打击——赛跑输给乌龟后，心中郁闷，发誓要报仇雪恨，于是躲进了杭州下沙某农业园卧薪尝胆潜心修炼，终于练成了绝技，能够毫不休息得以恒定的速度(VR m/s)一直跑。兔子一直想找机会好好得教训一下乌龟，以雪前耻。  
最近正值HDU举办50周年校庆，社会各大名流齐聚下沙，兔子也趁此机会向乌龟发起挑战。虽然乌龟深知获胜希望不大，不过迫于舆论压力，只能接受挑战。  
比赛是设在一条笔直的道路上，长度为L米，规则很简单，谁先到达终点谁就算获胜。  
无奈乌龟自从上次获胜以后，成了名龟，被一些八卦杂志称为“动物界的刘翔”，广告不断，手头也有了不少积蓄。为了能够再赢兔子，乌龟不惜花下血本买了最先进的武器——“"小飞鸽"牌电动车。这辆车在有电的情况下能够以VT1 m/s的速度“飞驰”，可惜电池容量有限，每次充满电最多只能行驶C米的距离，以后就只能用脚来蹬了，乌龟用脚蹬时的速度为VT2 m/s。更过分的是，乌龟竟然在跑道上修建了很多很多（N个)的供电站，供自己给电动车充电。其中，每次充电需要花费T秒钟的时间。当然，乌龟经过一个充电站的时候可以选择去或不去充电。  
比赛马上开始了，兔子和带着充满电的电动车的乌龟并列站在起跑线上。你的任务就是写个程序，判断乌龟用最佳的方案进军时，能不能赢了一直以恒定速度奔跑的兔子。

**Input**

本题目包含多组测试，请处理到文件结束。每个测试包括四行：  
第一行是一个整数L代表跑道的总长度  
第二行包含三个整数N，C，T，分别表示充电站的个数，电动车冲满电以后能行驶的距离以及每次充电所需要的时间  
第三行也是三个整数VR，VT1，VT2，分别表示兔子跑步的速度，乌龟开电动车的速度，乌龟脚蹬电动车的速度  
第四行包含了N(N<=100)个整数p1,p2...pn,分别表示各个充电站离跑道起点的距离，其中0<p1<p2<...<pn<L  
其中每个数都在32位整型范围之内。

**Output**

当乌龟有可能赢的时候输出一行 “What a pity rabbit!"。否则输出一行"Good job,rabbit!";  
题目数据保证不会出现乌龟和兔子同时到达的情况。

**Sample Input**

100

3 20 5

5 8 2

10 40 60

100

3 60 5

5 8 2

10 40 60

**Sample Output**

Good job,rabbit!

What a pity rabbit!

**Author**

linle

**Source**

[校庆杯Warm Up](http://acm.hdu.edu.cn/search.php?field=problem&key=%D0%A3%C7%EC%B1%ADWarm+Up&source=1&searchmode=source)

**Recommend**

linle   |   We have carefully selected several similar problems for you:  [1160](http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=1160) [1074](http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=1074) [1081](http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=1081) [1158](http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=1158) [1114](http://acm.hdu.edu.cn/showproblem.php?pid=1114)