**Even Power**

**Deskripsi Soal:**

Verren memainkan game warrior yang melawan monster, tapi terjadi keanehan dimana level start nya akan di random setiap kali bermain, bahkan warrior bisa di set pada level 100 jika game tersebut menginginkannya. Level start akan menjadi acuan seberapa jauh warrior melangkah untuk mencari kekuatan di setiap lantai. Kuncinya adalah “Kekuatan Genap”, setiap lantai genap akan memberikan kekuatan pada warrior sedangkan lantai ganjil memberikan kekuatan pada monster. Ingatlah, warrior harus melompati bomb. Jika kekuatan warrior lebih besar maka ialah pemenangnya, sedangkan jika sebaliknya maka warrior kalah. Ayo mainkan!

**Format Input:**

Hanya terdapat 1 baris input yang terdiri dari 3 integer S, F, B

Dimana S adalah start level

F adalah floor

B adalah bomb

**Format Output:**

Untuk setiap test case berikan output string “WIN” atau “LOST” terhadap warrior

**Constraints:**

Int S (1 <= S <= 100)

Int F (F > S)

Int B (S < B < F)

**Sample Input 1 (Standard Input):**

2 5 4

**Sample Output 1 (Standard Output):**

LOST

**Sample Input 2 (Standard Input):**

2 10 9

**Sample Output 2 (Standard Output):**

WIN

**Penjelasan Case:**

Pada sample output 1:

S = 2, artinya warrior akan memulai dari level 2

F = 5, artinya ada 5 lantai yang harus dilewati untuk mencari kekuatan

B = 4, artinya ada bomb di lantai 4

Dengan begitu kekuatan warrior yang didapat dari level 2 dan monster yang mendapat kekuatan dari level 3 akan seri, sehingga warrior tidak punya kekuatan lebih untuk mengalahkan monster.

*(Jangan lupa sertakan enter ‘\n’ pada setiap output)*

**Even Power**

**Problem Description:**

Verren plays a game as a warrior fighting monsters, but there's a strange twist where the starting level is randomized each time the game is played—Verren can even be set at level 100 if the game desires. The starting level serves as a reference for how far the warrior travels in search of power on each floor. The key lies in "Even Strength": each even-numbered floor grants strength to the warrior, while odd-numbered floors empower the monster. Remember, the warrior must avoid the bomb. If the warrior's strength is greater, then he is the winner; otherwise, he loses. Let's play!

**Input Format:**

There is only one line of input consisting of three integers, S, F, B, where: S is the start level, F is the floor, B is the bomb.

**Output Format:**

For each test case, output the string "WIN" or "LOST" depending on the warrior's outcome.

**Constraints:**

Int S (1 <= S <= 100)

Int F (F > S)

Int B (S < B < F)

**Sample Input 1 (Standard Input):**

2 5 4

**Sample Output 1 (Standard Output):**

LOST

**Sample Input 2 (Standard Input):**

2 10 9

**Sample Output 2 (Standard Output):**

WIN

**Penjelasan Case:**

Sample Output 1:

S = 2, meaning the warrior will start from level 2. F = 5, meaning there are 5 floors that must be traversed to seek power. B = 4, meaning there is a bomb on floor 4.

Therefore, the strength gained by the warrior from level 2 and the monster gaining strength from level 3 will be equal, leaving the warrior without additional strength to defeat the monster.

*(Don't forget to include a newline character '\n' at the end of each output.)*