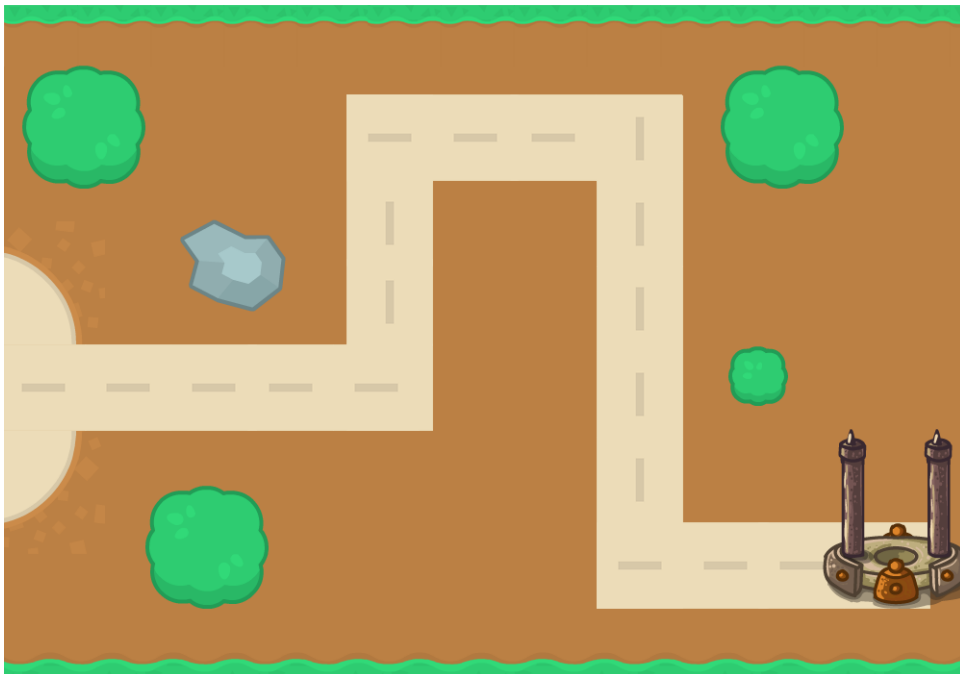


ป้อมมอลเวง

เนื่องจากพีเป็นคนที่ชอบเล่นเกมแนว tower defense แต่ติดปัญหาตรงที่ พี
 อยากรู้ล่วงหน้าว่าตนเองกัน WAVE
 ได้หรือไม่เพราะจะได้วางแผนตั้งรับได้ทันก่อนที่ศัตรูจะมาถึงบ้านโดยจะมีป้อมปืนลอยฟ้าอยู่ n
 ป้อมลอยอยู่บนทางเดินความยาว L ที่ตำแหน่งที่ $pos(i)$ มีระยะการโจมตี $range(i)$ และพลังโจมตี $Dmg(i)$
 โดย monster ที่มาจะมีเลือดอยู่ hp หน่วยแต่เนื่องจาก พี
 เป็นคนที่คำนวณอะไรพวกนี้ไม่ค่อยเก่งจึงอยากให้เพื่อนๆช่วยคำนวณว่าด้วยป้อมปืนที่ให้ไปสามารถเคลียร์ได้ไหม
 โดยจะมี q คำถามจากพีถามว่า $hp(i)$ เคลียร์ได้หรือไม่โดยให้ตอบว่า "Cleared" ในกรณีที่ทำได้และ
 "Destroyed" ในกรณีที่กันไว้ไม่ได้

(มาถึงบ้านเราที่ตำแหน่งที่ L) ศัตรูจะ spawn ที่ตำแหน่งที่ 0 เสมอและบ้านเราจะอยู่ที่ตำแหน่ง L
 โดยป้อมจะทำการยิงต่อเมื่อศัตรูอยู่ในระยะยิง

(ป้อมปืนจะยิงก่อนที่ศัตรูจะเดินเสมอ หรือ ยิง 1 เดิน 1 (ยิงพร้อมกันหลายป้อมได้))



ระวัง ภาพที่ให้มีการเลี้ยวไปมาของเส้นทางแต่โจทย์จริง ๆ เป็นเส้นตรงนะ และ ระยะยิง $= pos(i) + range(i)$

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดที่ 1 : รับค่า N กับ L

บรรทัดที่ 2 ถึง 2+n : รับค่า pos(i) range(i) และ Dmg(i)

บรรทัดที่ 3+n รับค่าจำนวนคำถาม Q

บรรทัดที่ 4+n ถึง 4+n+Q รับค่า hp ในคำถามครั้งที่ j

Constraints

$1 \leq N, L \leq 1,000$

$0 \leq \text{pos}(i), \text{range}(i) < L$

$1 \leq \text{Dmg}(i) \leq 100$

$1 \leq Q \leq 1,000$

$1 \leq \text{hp}(i) \leq 100,000$

ข้อมูลส่งออก

Cleared หรือ Destroyed Q บรรทัด

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
1 3 1 1 1 1 3	Cleared

Explanation

turet(0) Pos:1 Range:1 Dmg:1

Sec(0) : Hp:3 (วินาทีก่อนศัตรู spawn ที่ตำแหน่ง 0)

sec(1) : Hp:2 CrrPos:0 (spawn มาแล้วโดนยิง 1 dmg แล้วเดินต่อ)

sec(2) : Hp:1 CrrPos:1 (โดนยิงอีก 1 dmg แล้วเดินต่อ)

sec(3) : Hp:0 Crrpos:2 (ตายเพราะ Hp=0)