

# Exercício: O sapo e as pedras

Em uma terra distante existe um belo riacho em uma bela vila.  $N$  Pedras estão alinhadas em linha reta do número 1 até  $N$ , da margem esquerda à margem direita, como mostrado abaixo.

[Flanco esquerdo] - [Pedra 1] - [Pedra 2] - [Pedra 2] - [Pedra 3] - [Pedra 4] - [Pedra  $N$ ] - [Flanco Direito]

A distância entre duas Pedras adjacentes é exatamente 1 metro, enquanto a distância entre a margem esquerda e a Pedra 1 e a distância entre a Pedra  $N$  e a margem direita também são 1 metro.

O sapo Frank está prestes a atravessar o riacho, seu vizinho, o sapo Funny veio a ele e disse:

'Olá Frank, feliz dia das Crianças! Eu tenho um presente para você.'

Vê? Um pequeno pacote na Pedra 5.'

'Oh, que legal! Obrigado! Eu vou pegar.'

'Espere! Este presente é apenas para sapos inteligentes. Você não pode pegar pulando direto.'

'Oh? Então o que devo fazer?'

'Pular mais vezes. Seu primeiro pulo deve ser da margem esquerda para a Pedra 1, então, pule quantas vezes quiser - não importa se for pra frente ou para traz - mas seu pulo  $i$  deve cobrir  $2 \times i - 1$  metros. E mais, uma vez que alcance a margem direita ou esquerda, o jogo termina, sem mais pulos!'

'Hummmm, nada fácil... deixa eu pensar!' Respondeu sapo Frank, 'Devo tentar?'

## Entrada

Cada caso de teste contém uma única linha. Ela contém dois positivos inteiros  $N$  ( $2 \leq N \leq 100$ ), e  $M$  ( $2 \leq M \leq N$ ),  $M$  indica o número da pedra em que o presente está. O caso de teste no qual  $N = 0$ ,  $M = 0$  terminará a entrada e não deve ser contado como caso de teste.

## Saída

Para cada caso de teste, imprima uma única linha contendo 'Let me try!' (Me deixe tentar) se for possível chegar a Pedra  $M$ , caso contrário, imprima uma linha contendo 'Don't make fun of me!' (Não ria de mim!).

Exemplo de Entrada    Exemplo de Saída

9 5	
12 2	Don't make fun of me!
0 0	Let me try!

Nota:

No caso 2, Frank consegue chegar por este caminho:

Frente (para Pedra 4) | Frente (para Pedra 9) | Traz (para Pedra 2, pegou o presente!)

Note que se Frank pular para frente em seu último pulo, ele chegará no flanco direito (assumindo que a margem é larga o suficiente), consequentemente perdendo o jogo.