

Flíper



Flíper é um tipo de jogo onde uma bolinha de metal cai por um labirinto de caminhos até chegar na parte de baixo do labirinto. A quantidade de pontos que o jogador ganha depende do caminho que a bolinha seguir. O jogador pode controlar o percurso da bolinha mudando a posição de algumas portinhas do labirinto. Cada portinha pode estar na posição 0, que significa virada para a esquerda, ou na posição 1 que quer dizer virada para a direita. Considere o flíper da figura abaixo, que tem duas portinhas. A portinha P está na posição 1 e a portinha R , na posição 0. Desse jeito, a bolinha vai cair pelo caminho B.

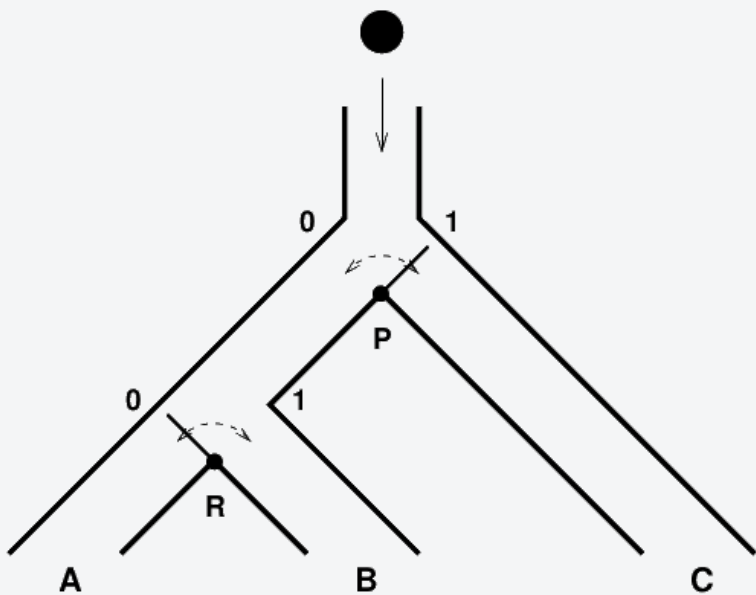


Figura 1

Você deve escrever um programa que, dadas as posições das portinhas P e R , neste flíper da figura, diga por qual dos três caminhos, A, B ou C, a bolinha vai cair!

Entrada

A entrada é composta por apenas uma linha contendo dois números P e R , indicando as posições das duas portinhas do flíper da figura.

Saída

A saída do seu programa deve ser também apenas uma linha, contendo uma letra maiúscula que indica o caminho por onde a bolinha vai cair: 'A', 'B' ou 'C'.

Restrições


- O número P pode ser 0 ou 1. O número R pode ser 0 ou 1.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1 0	B
0 0	C

Traduzido por **Arthur Freitas**

Detalhes

 **ESCREVER SOLUÇÃO**

 **SUBMISSÕES**

 **COMUNIDADE**

 **ANOTAÇÕES**

 **ME MOSTRE A SOLUÇÃO**

Tempo Limite: 1 second(s)

Limite de Memória: 256 mb

XP: 10

Melhor Submissão **Accepted**

Cronômetro: 

Adicionado por : **Thiago Nepomuceno**

Resolvido por: 4366 usuários

No Neps desde: 02/04/2018

Fonte: OBI 2014 - Primeira Fase

