

Rock Paper Scissors

[Time limit : 1s] [Memory limit : 32 MB]

หลังจากข่าวเรื่อง AlphaGo พังออกมาได้ไม่นาน คุณจึงรู้สึกอยากทำ AI ขึ้นมาบ้าง โดยคุณเลือกที่จะทำ AI เล่นเกมคลาสสิก นั่นก็คือ “เป่ายิงฉุบ” นั่นเอง โดยวิธีเล่นคือ จะมีผู้เล่น 2 คน ให้เลือกของ 3 อย่างคือ หิน (ROCK), กระดาษ (PAPER), กรรไกร (SCISSORS) โดยผู้เล่นจะต้องเลือกและแสดงท่าทางของสิ่งที่เลือกมาพร้อม ๆ กัน โดย

- คนที่เลือกกระดาษจะชนะคนที่เลือกหิน
 - คนที่เลือกหินจะชนะคนที่เลือกกรรไกร
 - คนที่เลือกกรรไกรจะชนะคนที่เลือกกระดาษ
- และถ้าทั้ง 2 คนออกของเดียวกัน ก็จะถือว่าเสมอ

ในตอนนี้ AI ของคุณนั้นสามารถคาดเดาว่าอีกฝ่ายจะออกอะไร โดยใช้ algorithm สดฉลาดในการตรวจจับใบหน้า และตรวจจับนิสัยของอีกฝ่าย โดยผลลัพธ์จะได้เป็นจำนวนเต็ม 3 จำนวน ซึ่งมีค่าได้ตั้งแต่ 0 ถึง 100 แสดงถึงร้อยละของโอกาสที่อีกฝ่ายจะออกของเป็น หิน, กระดาษ, กรรไกร ตามลำดับ

โดยถ้าโอกาสที่อีกฝ่ายจะออกของทั้ง 3 ขึ้น รวมกันแล้วไม่ได้ 100 แสดงว่า algorithm เกิดการผิดพลาด ให้แสดงคำว่า “BUG”

ถ้า algorithm ไม่ได้ผิดพลาด หน้าทีของโปรแกรมคุณก็คือให้เลือกว่าเราควรจะออกอะไร เพื่อให้โอกาสที่เราจะชนะอีกฝ่ายมีมากที่สุด โดยให้แสดงคำว่า “ROCK”, “PAPER” หรือ “SCISSORS” ตามชื่อของที่จะมีโอกาสชนะมากที่สุด แต่ถ้ามีของมากกว่า 1 ขึ้น ที่มีโอกาสชนะมากที่สุดเท่ากัน ให้แสดงคำว่า “I DON'T KNOW”

ข้อมูลนำเข้า

มีเพียงบรรทัดเดียว รับจำนวนเต็ม 3 จำนวนคือ A, B, C ($0 \leq A, B, C \leq 100$)



ข้อมูลส่งออก

แสดงผลลัพธ์ตามโจทย์ข้างต้น

ตัวอย่าง

Input	Output
90 8 2	PAPER
31 34 35	ROCK
100 100 100	BUG
50 50 0	I DON'T KNOW
20 60 20	SCISSORS

