

# Jogo de par ou ímpar

Dois amigos, Alice e Bob, estão jogando um jogo muito simples, em que um deles grita ou "par" ou "ímpar" e o outro imediatamente responde ao contrário, respectivamente "ímpar" ou "par". Em seguida, ambos exibem ao mesmo tempo uma mão cada um, em que alguns dedos estão estendidos e outros dobrados. Então eles contam o número total de dedos estendidos. Se a soma for par, quem gritou "par" ganha. Se a soma for ímpar, quem gritou "ímpar" ganha. Por exemplo, suponhamos que a Alice gritou "par" e o Bob respondeu "ímpar". Em seguida, Alice não deixou nenhum dos seus dedos estendidos, ao passo que Bob deixou três dedos estendidos. A soma então é três, que é ímpar, portanto Bob ganhou. Seu programa deve determinar quem ganhou, tendo a informação de quem gritou par e o número de dedos estendidos de cada um.

## Entrada

A entrada contém três linhas, cada uma com um número inteiro, P, D\_1 e D\_2, nesta ordem. Se P = 0 então Alice gritou "par", ao passo que se P=1 então Bob gritou "par". Os números D\_1 e D\_2 indicam, respectivamente, o número de dedos estendidos da Alice e do Bob.

## Saída

Seu programa deverá imprimir uma única linha, contendo um único número inteiro, que deve ser 0 se Alice foi a ganhadora, ou 1 se Bob foi o ganhador.

## Restrições

- P = 0 ou P = 1
- $0 \leq D_1 \leq 5$
- $0 \leq D_2 \leq 5$

## Exemplos

Entrada	Saída
0 0 3	1
Entrada	Saída
1 0 3	0
Entrada	Saída
0 1 5	0