

# Mapa do tesouro

Pedro achou o que parece ser um mapa que indica como chegar a um tesouro, mas de tanto ficar em casa jogando LoL, não sabe se vai ter preparo físico para percorrer todo o caminho até o tesouro. Além disso, não pretende cortar caminho, pois tem muito medo de se perder. Dessa forma, Pedro pediu que você fizesse um programa que indicasse se ele consegue ou não alcançar o tesouro, sabendo que o início do mapa é no canto superior esquerdo.

## Entrada:

A entrada possui oito linhas. A primeira linha contém um inteiro 'X' ( $0 < 'X' < 50$ ) indicando o quanto Pedro acha que consegue andar até o tesouro. As sete linhas seguintes possuem sete caracteres cada uma, representando o mapa. Cada caractere pode ser:

- '>' : Indicando que você deve seguir a trilha na direção leste (à direita)
- '<' : Indicando que você deve seguir a trilha na direção oeste (à esquerda)
- 'V' : Indicando que você deve seguir a trilha na direção sul (para baixo)
- '^' : Indicando que você deve seguir a trilha na direção norte (para cima)
- '.' : Indica que você deve seguir na mesma direção do passo anterior
- '\*' : Indica a localização do tesouro

Obs.: No início do mapa sempre há um indicador de direção '>' ou 'v'.

## Saída:

A saída consiste em imprimir “consegue”, caso o Pedro consiga alcançar o tesouro, ou “não consegue” caso contrário.

Entrada	Saída
12 v . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . > . . . . *	consegue
23 > . . v * . < . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . > . ^ . . . . .	consegue
20 > v . . . . . * . . . . < . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . > . . . . ^	nao consegue