

Jogo de par ou ímpar

Junior - Fase 1 - 2016

Iniciante - Fácil

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