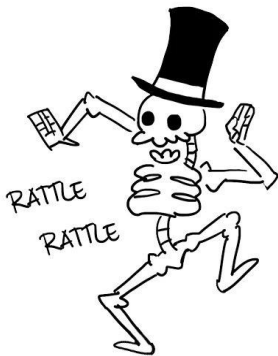


Problema: Zerinho ou Um

O jogo conhecido como *Zerinho ou Um* é utilizado para determinar um ganhador entre três jogadores. Cada jogador escolhe o valor *zero* ou *um*; após um comando (geralmente um dos competidores anuncia em voz alta *Zerinho ou... Um!*), todos os participantes mostram o valor escolhido, utilizando uma das mãos: se o valor escolhido é *um*, o competidor mostra o dedo indicador estendido; se o valor escolhido é *zero*, mostra a mão com todos os dedos fechados. O ganhador é aquele que tiver escolhido um valor diferente de todos os outros; se não há um jogador com valor diferente de todos os outros (por exemplo todos os jogadores escolhem *zero*), não há ganhador.

Escreva um programa em C que receba os valores que os três jogadores colocaram e determine quem venceu a brincadeira.

PS: Qual a brincadeira favorita do computador? Zerinho ou um!



Entrada

A primeira linha da entrada contém três números inteiros que correspondem respectivamente o valor escolhido pelo jogador A, o valor escolhido pelo jogador B e o valor escolhido pelo jogador C.

O valor escolhido pelos jogadores podem assumir o valor 0 ou 1, ou seja:

$valor = 0$

ou

$valor = 1$

Saída

Seu programa deve mostrar quem dos três jogadores ganhou a partida: A, B ou C. Se nenhum jogador ganhou, exiba a mensagem *empate*.

Verifique os exemplos para entender melhor o formato da saída.

Exemplos

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
0 0 0	empate
Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
1 0 0	A

Problema: Zero or One

The game known as *Zerinho ou Um* (literal translation: Tiny zero or One) is used to decide which one of three players is the winner. Each player chooses the value *zero* or *one*; after a command (usually one of the players says out loud *Zerinho ou... Um!*), all the players show their chosen value, using their own hands: if the chosen value is *one*, the player shows the index finger; if the choiced value is *zero*, the player shows a closed hand. The winner is the player who have chosen a value different from everybody else; if there is no player with a different value (for example, all the players have chosen *zero*), there is no winner.

Write a C program that receives the values from the three players and determines who wons the game.

PS: What is the computer's favorite game? Zero or One!



Input

The first entry line contains three integers numbers that respectively indicate the chosen value from player A, the chosen value from player B and the chosen value from player C.

The chosen value from the players may assume the value 0 or 1, as in:

value = 0

or

value = 1

Output

Your program must show who won the match: A, B or C. If none of the players won, show the message *empate*.

Check the examples below for better understanding on how the output must be.

Examples

Exemplo de entrada 0 0 0	Saída para o exemplo de entrada empate
Exemplo de entrada 1 0 0	Saída para o exemplo de entrada A