

Bolhas

Gilson e Jordan adoram jogar Bolhas. O jogo é bem simples: um número N é gerado aleatoriamente. Logo após, uma permutação da sequência 1, 2, 3, ..., N também é gerada. A cada rodada, o jogador deve trocar dois elementos que estão em ordem decrescente. Cedo ou tarde, a sequência estará ordenada e o jogador que fizer a jogada que ordenar a sequência (em ordem crescente), é o campeão.

Por exemplo, dada a sequência inicial 1 5 3 4 2:

Gilson pode permutar 5 e 3 ou 4 e 2. Ele decide permutar 5 e 3.

A nova sequência é 1 3 5 4 2.

Jordan pode permutar 5 e 4 ou 4 e 2. Ele decide permutar 4 e 2.

A nova sequência é 1 3 5 2 4.

Gilson permuta 5 e 2 pois é sua única opção.

A nova sequência é 1 3 2 5 4.

Jordan pode permutar 3 e 2 ou 5 e 4. Ele decide permutar 5 e 4.

A nova sequência é 1 3 2 4 5.

Gilson permuta 3 e 2 pois é sua única opção.

A nova sequência é 1 2 3 4 5, que está ordenada. Logo Gilson é o campeão.

Sabendo que Gilson sempre é o primeiro a jogar, crie um programa que, dada a sequência inicial, imprima quem será o campeão do jogo.

Entrada

A entrada é composta de vários casos de teste. Cada caso de teste é composto de duas linhas. A primeira contém N ($0 \leq N \leq 100$), que indica o tamanho da sequência a ser lida. A segunda linha contém a sequência $P = (X_1, X_2, \dots, X_n)$, que é uma permutação da sequência 1, 2, ..., N .

O fim da entrada é indicado quando N for igual a zero.

```
5
1 5 3 4 2
5
5 1 3 4 2
5
1 2 3 4 5
0
```

Saída

Para cada caso de teste, imprima em uma única linha, o nome do campeão do jogo.

```
Gilson
Jordan
Jordan
```