

如星空般深蓝

题目描述

ACM组的白学长非常的喜欢《明日方舟》这一款游戏，其中的一大模式——“集成战略”深受白学长的喜爱。“水月于深蓝之树”是一肉鸽闯关模式，在此之中白学长可以通过“认知塑造”系统进行局外增益，即开局有 h 点生命值。通过白学长的描述，本次探索有 n 个节点。有三种节点类型，若当前节点编号为1则为“战斗”节点。若当前节点编号为2则为“安全屋”节点。若当前节点编号为3，则为“命运所指”节点，他必须一个一个的通过所有节点，即通过第 i 个节点后才能进入第 $i+1$ 个节点。若白学长有一时刻生命值小于等于0时，他就会立即结束游戏。当他经验值到达一定程度时，就会升级以获取生命值（具体看下文）。

若此节点为“战斗节点”，由于白学长非常的菜，进入此节点时会损失 a_i 点生命，结束后会获得 b_i 点经验。（初始经验为0）

若此节点为“安全屋节点”，白学长会面临两个选项，他需要动用他的大脑选择其中最优的一个

- 选项1 获得 a_i 点生命值，并且通过下一个战斗节点将不会增加经验。
- 选项2 跳过下一个节点。

题目保证安全屋节点的下一个节点一定为战斗节点，并且安全屋一定不会是最后一个节点

若此节点为“命运所指节点”第一次进入命运所指节点会扣除 a_i 点生命值。第二次进入命运所指节点会扣除 b_i 点经验（若扣除经验大于当前经验，则当前节点结束后经验值为0）。保证每一次探索最多有两个命运所指节点。

在每次探索时，如果经验到达了100点时会加 x 点生命值。并且经验减100。例：此时经验为110点，我会加 x 点生命，经验值变为10点（战斗节点先扣除生命，如果存活获得经验，若经验大于等于100，立刻升级）

若白学长选择了两次“命运所指节点”、并且通过了所有 n 个节点，则输出“STELLA CAERULA”
如星空般深蓝

若白学长选择了一次“命运所指节点”、并且通过了所有 n 个节点，则输出“PRICE OF PEACE”
潮汐的代价 *

若白学长选择了零次“命运所指节点”、并且通过了所有 n 个节点，则输出“AGE OF THE SILENCE”
静谧时代

若白学长没有通过所有 n 个节点，无论他选择了几次“命运所指”。则输出“PRECIOUS DAILY”
平凡即是喜乐

输入格式

输入第一行为两个整型 n, h 。 n 代表本次探索的节点个数， h 代表初始生命值。
($1 \leq n, h \leq 100$)

输入第二行为 n 个整数 $F_1, F_2, F_3, \dots, F_n$ 。（ $1 \leq F_i \leq 3$ ）（提示：1代表战斗节点，2代表安全屋节点，3代表“命运所指”节点）

输入第三行为 n 个整数 $a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$ 。（ $0 \leq a_i \leq 100$ ）（提示：若第 i 个节点为战斗节点则 a_i 代表损失的生命值，若第 i 个节点为安全屋节点则 a_i 代表选项1所获得的生命值，若第 i 个节点为“命运所指节点”则 a_i 代表所损失的生命值）

输入第四行为n个整数 $b_1, b_2, b_3, \dots, b_n$ 。 ($0 \leq b_i \leq 100$) (提示: 若第*i*个节点为战斗节点则 b_i 代表获得经验值, 若第*i*个节点为安全屋节点则 b_i 保证为0, 若第*i*个节点为“命运所指节点”则 b_i 代表所扣除的经验值)

输入第五行为1个整数 x .代表升级时所获得的生命值 ($0 \leq x \leq 100$)

(提示: 第一个“命运所指节点”的 b_i 保证为0, 即进入第一次命运所指节点, 只扣除生命值。第二个“命运所指节点”的 a_i 保证为0, 即进入第二次命运所指节点, 只扣除经验值)

输出格式

输出一个字符串, 代表如题目所示答案

输入输出样例

输入 #1

```
6 55
1 2 1 1 2 1
100 5 100 100 18 19
53 0 9 49 0 12
88
```

输出 #1

```
PRECIOUS DAILY
```

输入 #2

```
6 65
1 2 1 1 1 2
0 15 0 0 0 19
6 0 29 32 14 0
86
```

输出 #2

```
AGE OF THE SILENCE
```

输入 #3

```
4 100
3 3 1 1
0 0 0 0
0 0 0 0
100
```

输出 #3

输入 #4

```
3 12
3 1 1
10 1 0
0 2 10
10
```

输出 #4

PRICE OF PEACE

说明/提示

样例4

起初生命值为12点。

进入第一个节点为“命运所指” 第一次进入扣除10点生命。剩余生命2点，当前经验0点。

进入第二个节点为“战斗”节点，扣除1点生命并且获得2点经验。剩余生命1点，当前经验2点。

进入第三个节点为“战斗”节点，扣除0点生命并且获得10点经验。剩余生命1点，当前经验12点。

通过n个节点，进入一次“命运所指节点”。输出“PRICE OF PEACE”

