

## **PAR OU IMPAR COM DADO DE 12 FACES**

ParOuImparComDado.[ c | cpp | java | cs | py ]

O Sheldon Cooper vive criando jogos complicados foi assim com Pedra, Papel, Tesoura, Largarto e Spock, o Xadrez 3D e agora é o Par ou Impar com Dados de 12 faces. Ele chamou seu colega de quarto, Leonard Hofstadter, para jogar e mostrou as regras do jogo, que são as seguintes:

- Primeiramente se sorteia um número **N** qualquer entre 1 e 1500.
- Ambos jogadores iniciam com 0 pontos.
- O jogador da rodada lança o dado de 12 faces.
- Se o número sorteado for par e a quantidade de pontos do jogador também for par, o jogador ganha 1 ponto.
- Se o número sorteado for ímpar e a quantidade de pontos do jogador também for ímpar, o jogador ganha 1 ponto.
- Quaisquer outras combinações entre o número sorteado e quantidade de pontos do jogador, o jogador perde 1 ponto.
- O jogo não admite pontuação negativa, assim caso o jogador tenha 0 pontos e perder 1 ponto, então ele permanece com 0 pontos.
- As rodadas vão alternando entre o Sheldon e o Leonard, mas claro que quem começa jogando é o Sheldon, porque ele é o Sheldon.
- Ganha o jogo o primeiro jogador que alcançar **N** pontos.

Escreva um programa para que dado o número **N** e cada número sorteado ao lançar o dado de 12 faces mostre quem venceu o par ou ímpar com dado de 12 faces, Sheldon ou Leonard.

## Entrada

O programa terá apenas um caso de teste.

A primeira linha do caso de teste contém um inteiro **N**, representando o total de pontos para vencer o jogo.

A seguir haverá uma sucessão indefinida de linhas, cada uma com um número inteiro **S**, representando o número sorteado no dado de 12 faces pelo jogador naquela rodada. Vale lembrar que quem começa o jogo sempre é o Sheldon, pelos motivos que todos já sabem.

### Restrições:

- $0 < N \leq 1500$
- $1 \leq S \leq 12$
- O jogo sempre terá um vencedor

## Saída

Seu programa deve imprimir uma única linha contendo o nome do vencedor do par ou ímpar com dado de 12 faces com a primeira letra em maiúsculo e as demais em minúsculo. Após a impressão do nome salte uma linha.

## Exemplos

Entrada	Saída	Entrada	Saída
5 2 3 1 2 2 12 7 7 3 9 9 6 2	Sheldon	7 1 12 1 11 3 4 3 5 5 10 6 5 2 1 8 11 12 2	Leonard

