

Problema Intermediário I

Little John 80, Green 80, Hut-Hut

Autor: Alex Marino

A fama de Joãozinho chegou à terra do Tio Sam depois que você ajudou-o a vencer o confronto com Carmina Burana Fures. Uma equipe profissional de futebol americano contratou Joãozinho para realizar uma consultoria nas táticas de ataque. Depois de um intenso estudo das jogadas e características da linha ofensiva do time, Joãozinho elaborou uma jogada infalível. Porém só pode ser aplicada em certas condições. A Figura 1 exibe os confrontos individuais entre as linhas defensiva e ofensiva, e ainda é possível visualizar os flancos defensivos e trajetória de corridas do *Half back*.

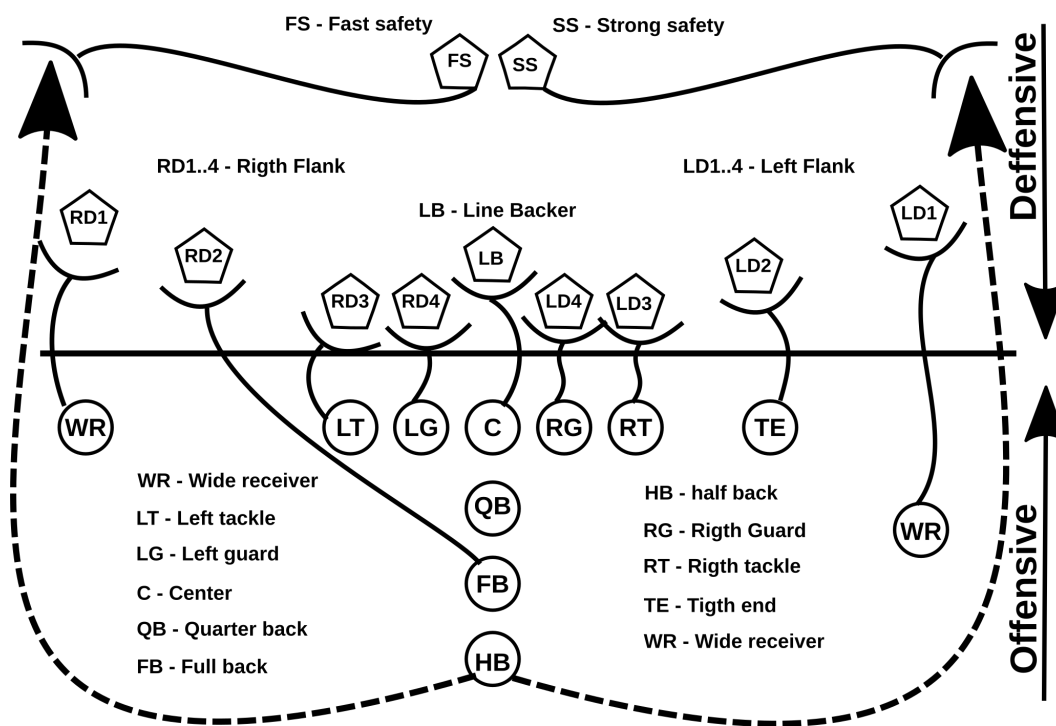


Figura 1: Little John Tactic

Joãozinho observou que a linha ofensiva do time tem o *tackle*¹ médio mais poderoso da liga e que seu central ofensivo é imbatível no *tackle* individual. Observou também que o *Half Back* é um grande velocista e possui um *tackle* acima da média que possibilita vencer o confronto individual - em *tackle* - contra dois adversários quando em alta velocidade. Para que isso ocorra um dos flancos da linha defensiva adversária deve ser sobrepujada pela linha ofensiva,

¹agarrar e jogar para baixo ou parar um jogador adversário

ou seja um dos flancos deve ter pelo menos três extremos defensivos vencidos. Possibilitando assim o *Half Back* atingir uma aceleração que o torne imbatível no confronto com os 2 defensores finais (*Strong Safety* e *Fast safety*).

Em resumo a jogada é muito arriscada porque envolve confrontos diretos individuais, conseqüentemente se as condições não forem ideais para execução da jogada o *Quarter back* fica extremamente vulnerável. Em paralelo à consultoria Joãozinho criou um sensor fototérmico que indica o nível de *tackle* (0 a 10) de cada jogador da linha defensiva adversária. Assim o técnico é capaz de informar o *Quarter Back* se é possível utilizar a tática do joãozinho. Como de costume Joãozinho pede a sua ajuda para elaborar um programa que dadas as leituras do sensor fototérmico, informe se é possível realizar a jogada ou não.

A jogada só poderá ser realizada se pelo menos três defensores, ou do flanco esquerdo ou do direito, forem subjugados pela linha ofensiva e que os defensores 1 e 2 dois estejam entre os defensores derrotados, do contrário a jogada não pode ser executada. Caso os dois flancos sejam subjugados, o *Half Back*, após receber o passe curto do *Quarter back*, sempre opta por humilhar o flanco esquerdo.

Entrada

A entrada consiste de várias linhas, a primeira linha informa o valor **T** do *tackle* médio da linha ofensiva, a segunda linha informa um **N** a quantidade de leituras fototérmicas da linha defensiva que é composta de oito valores inteiros $\langle L_1, L_2, L_3, L_4, R_4, R_3, R_2, R_1 \rangle$, onde L_i representam as leituras do flanco esquerdo e R_i representam as leituras do flanco direito. Considere as seguintes limitações:

- $1 \leq T \leq 30$
- $1 \leq N \leq 50$
- as leituras fototérmicas possuem o menor valor zero e o maior valor 10.

Saída

Para cada leitura fototérmica o seu programa deve informar:

- se a jogada não puder ser realizada, imprimir:
 - NO PERFORM!!!
- Quando da execução da jogada do lado direito, imprimir
 - RIGTH SIDE!
- Quando da execução da jogada do lado esquerdo, imprimir

– LEFT SIDE!

Na ultima linha da saída seu programa deve imprimir qual o lado mais forte:

- se o lado direito for o mais vencedor, imprimir:

– RIGTH SIDE!!! THE STRONG SIDE!!!

- se o lado esquerdo for o mais vencedor, imprimir:

– LEFT SIDE!!! THE STRONG SIDE!!!

- caso a jogada não tenha sido executado nenhuma vez, imprimir:

– WEAK SIDE!!! BOTH SIDE!!!

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
8	
5	
7 5 8 9 8 9 4 1	NO PERFORM!!!
7 8 3 9 9 4 8 1	NO PERFORM!!!
9 3 4 2 4 9 6 10	NO PERFORM!!!
5 8 2 5 5 6 8 3	NO PERFORM!!!
6 8 2 10 1 3 5 10	NO PERFORM!!!
	WEAK SIDE!!! BOTH SIDE!!!
8	
20	
10 5 4 3 3 2 4 9	NO PERFORM!!!
7 4 3 9 1 2 6 6	RIGTH SIDE!
1 3 3 8 3 9 6 5	LEFT SIDE!
4 4 3 2 6 7 6 8	LEFT SIDE!
4 7 4 3 9 5 10 3	LEFT SIDE!
9 8 5 1 7 3 4 3	RIGTH SIDE!
2 9 1 5 5 4 6 2	RIGTH SIDE!
9 10 9 1 5 1 7 9	NO PERFORM!!!
9 8 3 4 1 6 5 8	NO PERFORM!!!
3 8 5 10 3 10 3 9	NO PERFORM!!!
1 8 4 6 7 6 8 2	NO PERFORM!!!
7 3 3 1 10 7 3 3	RIGTH SIDE!
10 8 2 3 7 10 4 8	NO PERFORM!!!
4 3 7 3 4 7 10 1	LEFT SIDE!
1 3 9 7 8 1 3 3	RIGTH SIDE!
5 1 2 2 6 8 5 10	LEFT SIDE!
1 6 7 10 6 10 8 7	LEFT SIDE!
6 3 10 2 1 9 10 10	NO PERFORM!!!
9 8 7 3 4 1 8 8	NO PERFORM!!!
4 10 4 8 1 8 6 5	NO PERFORM!!!
	LEFT SIDE!!! THE STRONG SIDE!!!