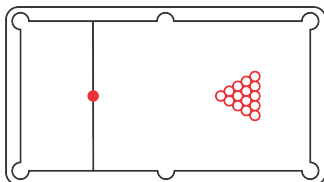


Problema F

Sinuca

Autor: *Leandro Vianna*Tempo limite: *1 segundo*

O Thierson gosta muito de, nos seus raríssimos momentos de lazer, brincar com passatempos que envolvam números ímpares ou então jogar sinuca com os amigos da faculdade. Thierson e seus amigos gostam de jogar sinuca na modalidade mata-mata. Nessa modalidade, antes de começar uma partida de sinuca, os jogadores escolhem quais bolas cada um deve “encaçapar” (ou “matar”). Em geral, um dos jogadores deve matar as bolas ímpares e o outro as bolas pares.

Como o Thierson adora números ímpares, ele sempre escolhe jogar “matando” bolas ímpares. Certa vez, durante uma partida de sinuca, Thierson começou a pensar se a soma dos números das bolas que ele ainda teria que matar também seria um número ímpar.

Dadas as bolas que ainda estão no jogo, desenvolva um programa que tire essa dúvida para o Thierson. As partidas de sinuca jogadas por ele nunca contêm uma bola Ás, ou seja, não existe uma bola que tenha de ser “matada” por último.

Entrada:

A primeira linha da entrada contém um número inteiro N ($1 \leq N \leq 1000$), a quantidade de bolas presentes no jogo. A segunda linha contém N inteiros a_i ($1 \leq i \leq N$, $1 \leq a_i \leq 1000$), os números das bolas que ainda estão em jogo.

Saída:

A saída deve ser uma linha com apenas uma letra: ‘S’, se a soma dos números das bolas que Thierson ainda deve “matar” é um número ímpar, ou ‘N’, caso contrário.

Exemplo de entrada 1 5 1 23 3 40 10	Exemplo de saída 1 S
Exemplo de entrada 1 3 1 2 3	Exemplo de saída 1 N
Exemplo de entrada 1 10 1000 3 4000 1000 1000 1 2 3 4 5	Exemplo de saída 1 N