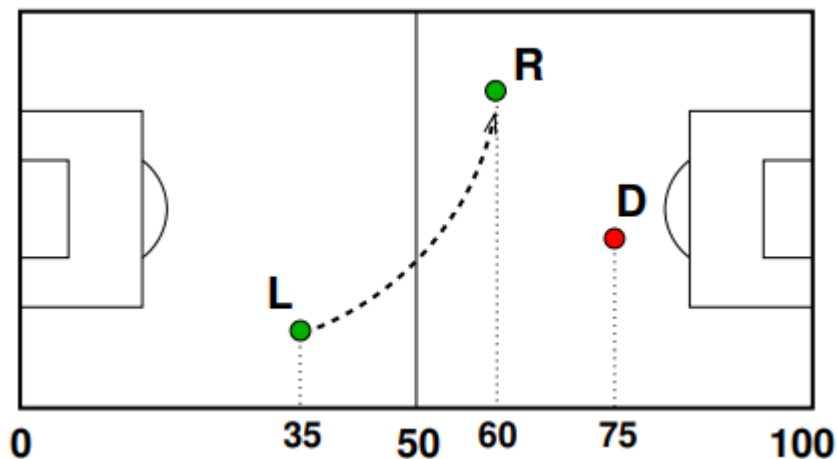


Impedido!

A regra do impedimento no futebol pode parecer estranha, mas sem ela, se a gente pensar bem, o jogo ficaria muito chato! Ela funciona dadas as posições de três jogadores: L o jogador atacante que lança a bola; R o jogador atacante que recebe a bola; e D o último jogador defensor. E a regra vale somente se o jogador R está no seu campo de ataque; se o jogador R está no seu campo de defesa ou na linha divisória do meio campo, ele não está em impedimento. Neste problema o campo tem 100 metros de comprimento. Dadas as posições desses três jogadores, no momento exato do lançamento, haverá impedimento se e somente se a seguinte condição for verdadeira:

$$(R > 50) \wedge (L < R) \wedge (R > D)$$

A regra parece estranha, não é mesmo? Mas a gente nem precisa entender a lógica dela. O seu programa deve apenas determinar, dadas as três posições L, R e D, se há ou não impedimento, implementando exatamente a condição acima. A figura abaixo mostra um exemplo onde não há impedimento:



Entrada

A entrada é composta de apenas uma linha, contendo os três inteiros L , R e D .

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um único caractere, que deve ser “S” caso haja impedimento, ou “N” caso contrário.

Exemplo de Entrada 1

35 60 75

Exemplo de Saída 1

N

Exemplo de Entrada 2

55 68 67

Exemplo de Saída 2

S

Exemplo de Entrada 3

66 80 80

Exemplo de Saída 3

N

Author: Olimpíada Brasileira de Informática 2015 (modificação por John L. Gardenghi)